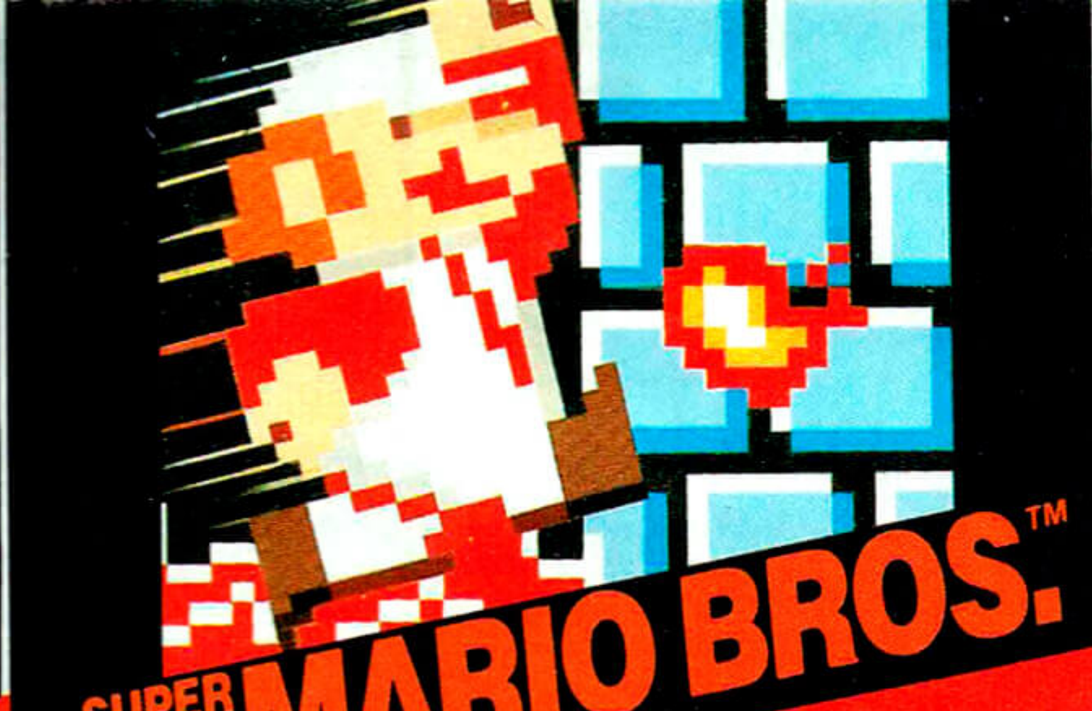
DUCK HUNT™



SUPER MARIO BROS.™

Nintendo

ENTERTAINMENT SYSTEM™

HANDLEIDING
MODE D'EMPLOI

NES-MH-FAH

Dit officiele zegel is uw verzekering dat Nintendo dit produkt heeft bekeken en dat het voldoet aan onze eisen te weten betrouwbaarheid en entertainment waarde. Let erop dat dit zegel altijd op spelletjes en accessoires aanwezig is omdat dit ecn compleet en passend Nintendo systeem waarborgt.

Ce sceau officiel est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système de Jeu Nintendo.

WAARSCHUWING

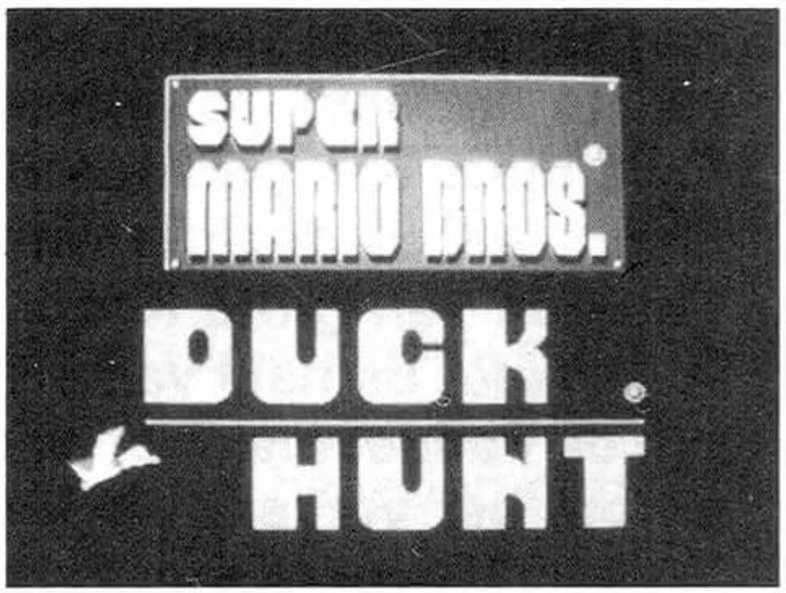
1) Stel de spelcassette niet bloot aan hoge of lage temperaturen.
2) Houdt hem uit de buurt van water.
3) Maak hem niet schoon met benzine, thinner, alcohol of andere vluchtige schoonmaakmiddelen.

PRECAUTIONS

1) Ce jeu est d'une grande précision. Ne pas le ranger dans des endroits très chauds ou très froids. Ne jamais le cogner, ni le laisser tomber. Ne pas le démonter.
2) Eviter de toucher aux connecteurs. de les mouiller ou de les salir, ce qui pourrait endommager le jeu.
3) Eviter de nettoyer à l'aide de benzène, de diluant de peinture, d'alcool ou tout autre solvant.

Fijn dat je de spelcassette Super Mario Bros.™ & Duck Hunt™ voor het Nintendo Entertainment System™ hebt gekozen.

SPELKEUZE



- Als je het controldeck aanzet zie je het hiernaast staande beeldscherm.
- Kies met de SELECT toets het spel dat je wilt spelen.

* Als je het spel kiest zie je Mario voor Super Mario Bros of een eend voor Duck Hunt.

- Als je het spel gekozen hebt, druk je op START en zie je een demonstratie-scherm.

* Je kunt nu de spelvorm kiezen.

LET OP

Om na het spel weer terug te komen bij dit keuzescherm, moet je het controldeck uit en aan zetten of op de RESET knop drukken.

Lees deze gebruiksaanwijzing goed door voor je begint met spelen en bewaar hem zodat je later nog eens iets op kunt zoeken.

©1989 Nintendo

SUPER MARIO BROS.™

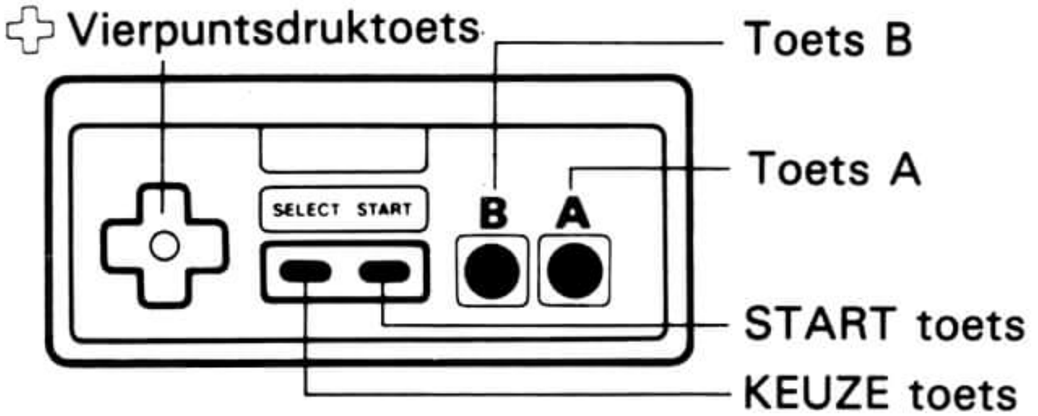
DOEL VAN HET SPEL/SPEL BESCHRIJVING

Op een dag werd het Rijk van het vreedzame Paddestoelenvolk binnengevallen door de Koopa, een stam van boosaardige schildpadden berucht om hun gemene toverkunsten.
Het vreedzame Paddestoelevolk werd veranderd in stenen en onkruid, en zo raakte het eens zo welvarende Paddestoelenrijk in verval.
Er is maar één persoon die deze betovering kan verbreken en dat is Prinses Cantharel, de dochter van de Paddestoelenkoning. Maar helaas is zij in handen gevallen van grote Koopa koning.
Als Mario, de held van dit verhaal van dit alles hoort, gaat hij terstond op pad om de Paddestoelenprinses te bevrijden uit handen van de boosaardige Koopa en om het vervallen Rijk van Het Paddestoelenvolk weer te doen herleven.
Welnu, jij bent Mario. En het is jouw taak het Paddestoelenvolk te redden door de geheimzinnige betovering van de Koopa te verbreken.

1. GEBRUIKSAANWIJZING VOOR DE AFSTANDSBEDIENING

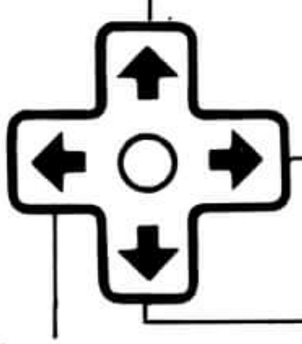
De afstandsbediening 1/2

* **Afstandsbediening 1**
  - voor spellen die je alleen speelt
* **Afstandsbediening 2**
  - voor de tweede speler bij spellen voor twee personen



✣ Vierpuntsdruktoets

Regelt de bewegingen van Mario (Luigi):



? ? ?

Beweegt naar rechts.
(Druk als je wilt rennen tegelijkertijd op toets B).

Duikt ineen.
(Dit kan alleen Super Mario).

Beweegt naar links
(Druk daarbij tevens op toets B als je wilt rennen).

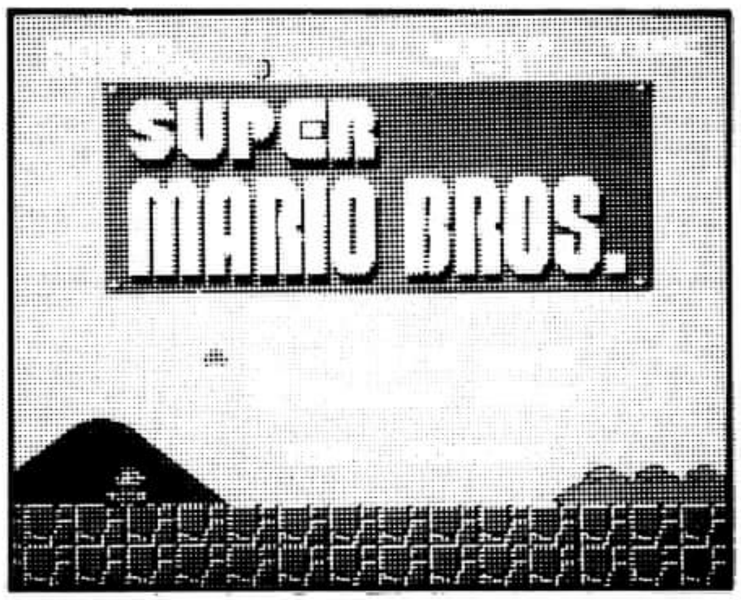
A toets

Springen.....Mario (Luigi) springt hoger als je de toets langer ingedrukt houdt.

&

Zwemmen .....Als je in het water ligt, zal je bij elke druk op de knop boven komen.

- Pas echter op dat je niet te sloom zwemt anders loop je het risico door de draaikolk onderaan het scherm naar beneden getrokken te worden.



B toets

Snelheid verhogen.....Druk op de toets om meer snelheid te krijgen, spring en je komt steeds hoger.

&

Vuurballen.....Als je de vuurbloem hebt weten te bemachtigen, kan je met behulp van deze toets vuurballen afschieten.

KEUZE toets

Gebruik deze knop om het paddestoeltje over het scherm te bewegen naar het spel dat je wilt gaan spelen.

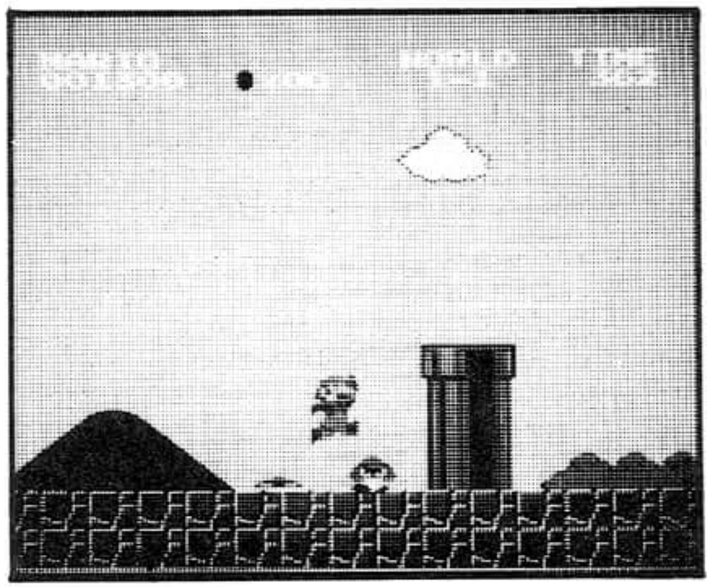
STARTtoets

Wil je met het spel beginnen, druk dan op deze toets.

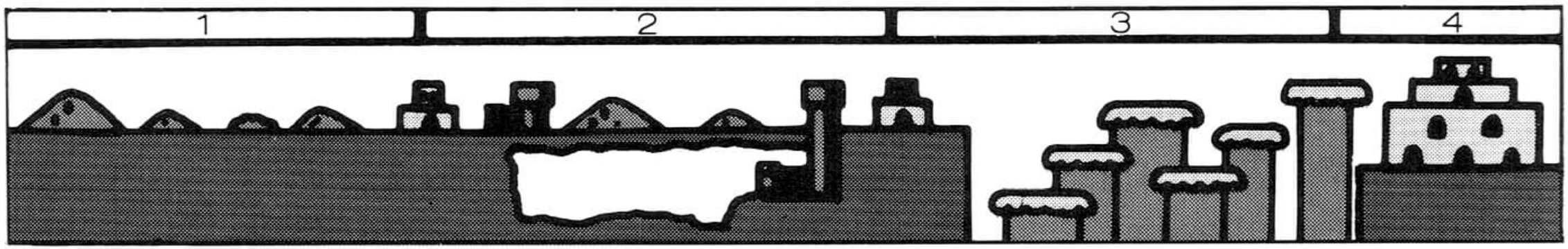
Onderbreken van het spel:
Wil je je spel even onderbreken, druk dan op de Starttoets. Er klinkt een pauzetoon en het spel houdt op. Druk opnieuw op de Starttoets als je weer verder wilt spelen. Het spel gaat gewoon weer verder op het punt waar het onderbroken werd.

- De TOP SCORE kan weer op 0 gezet worden door de reset toets (op de centrale unit) in te drukken of de aan/uit schakelaar op uit te zetten.

2. SPELREGELS



Naarmate het spel vordert schuift het beeld langzaam naar rechts op. Het Paddestoelenrijk bestaat namelijk uit een aantal wereldjes, die elk weer onderverdeeld zijn in 4 gebiedjes. Helemaal achteraan in het vierde gebiedje van elk wereldje staat een groot kasteel. Welnu, de Prinses en haar gevolg worden in een van die kastelen gevangen gehouden door de schildpaddenstam. Om de Prinses te kunnen redden moet Mario binnen de gegeven tijd bij het kasteel helemaal acheraan in elke wereldje zien te komen. Op zijn tocht komt hij vele hindernissen tegen: bergen, kuilen, zeeén, schildpadsoldaten, en vele, vele valstrikken en raadsels. Of je het redt, het laatste kasteel op tijd te bereiken en de Prinses te bevrijden, hangt helemaal van jezelf af. Maar een ding is zeker, om de tocht goed te volbrengen heb je je verstand en een flinke dosis behendigheid beslist hard nodig.

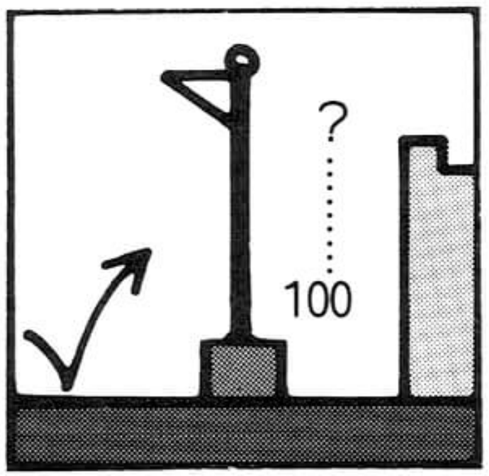


Start positie en de tijdklok

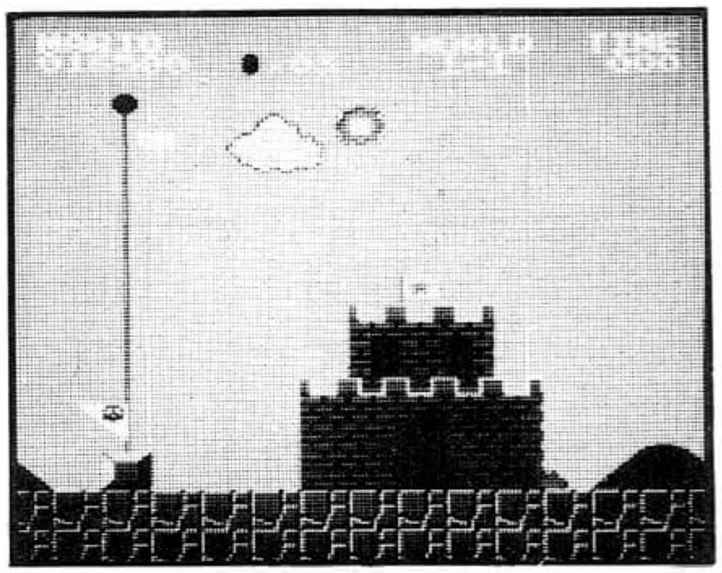
- Als de ronde begint, begint het spel ook gewoon vooraan in het gebied. Als Mario echter halverwege is gekomen hoeft hij niet helemaal terug als hij door een van zijn vijanden onderuit is gehaald.
  * Als het je gelukt is bij het laatste kasteel te komen, begin je het spel weer vanaf de ingang van het kasteel.
- Als het spel begint, gaat ook de klok rechtsbovenaan het scherm lopen. Heb je nog tijd over als je het eind van het gebied bereikt heb dan wordt deze (omgerekend in punten) bij je score opgeteld.

* Als je echter het allerlaatste kasteel bereikt heb wordt de tijd die je nog over hebt niet als bonuspunten bij de score opgeteld.

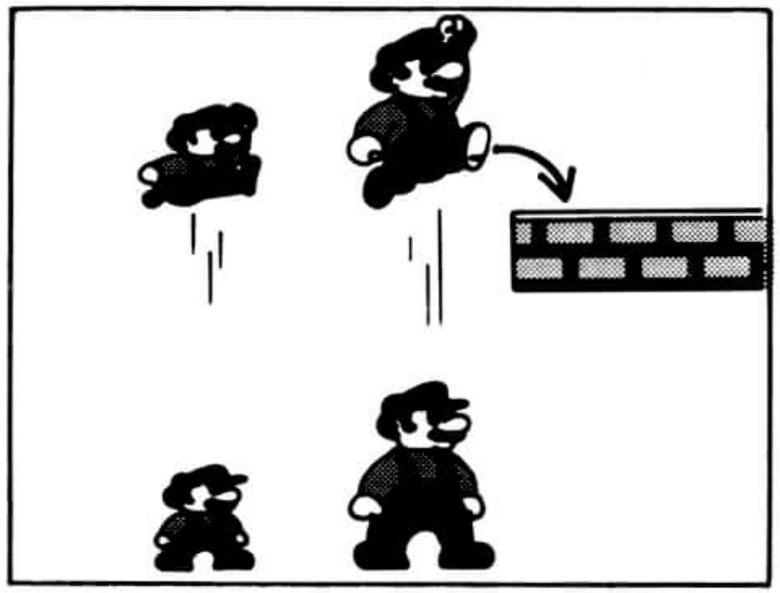
Finish



- Helemaal achterin elk gebied bevindt zich een kasteeltje;eerst zul je echter een grote trap op moeten om daarna zo hoog mogelijk in een vlaggemast te springen. Hoe hoger je komt, hoe meer punten je krijgt.



Punten

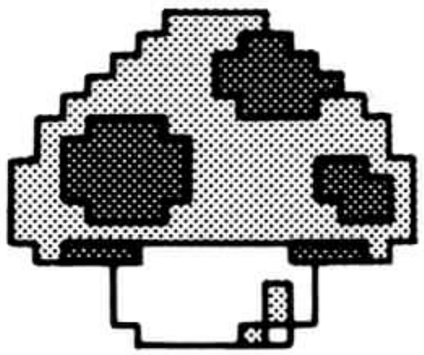
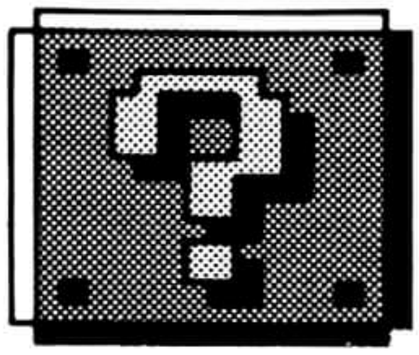


Springen ... Mario en Super Mario springen beiden even hoog.

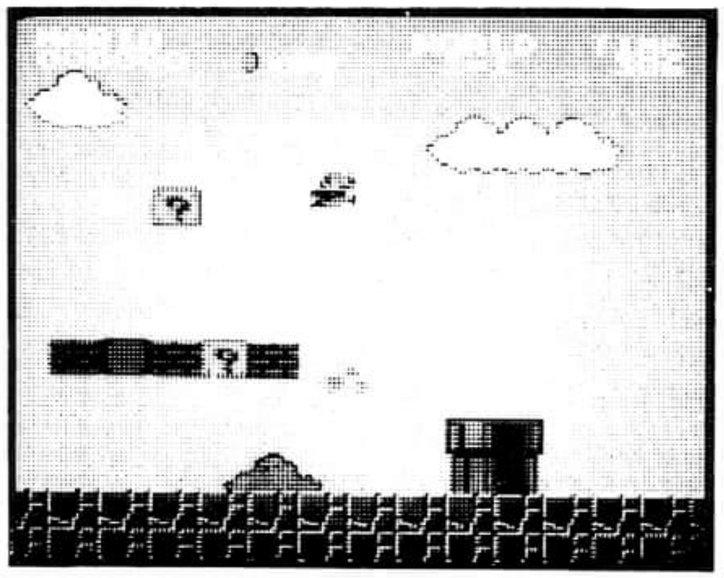
- Als je de A toets langer ingedrukt houdt springt Mario hoger.
- Met behulp van de vierpuntsdruktoets ✣ kun je Mario als je wilt zelfs midden in de lucht naar links of naar rechts laten bewegen !
- Met een druk op de B toets zorg je ervoor dat Mario op snelheid komt, waardoor hij weer hoger kan springen.

Bonussen

- Als Mario kans ziet een rechtopstaande paddestoel te pakken, blijft hij dubbel zolang leven.
- Als Mario 100 muntstukken weet te bemachtigen, komt er er een extra Mario bij.
- Er zijn trouwens nog meer mogelijkheden om aan extra Mario's te komen.

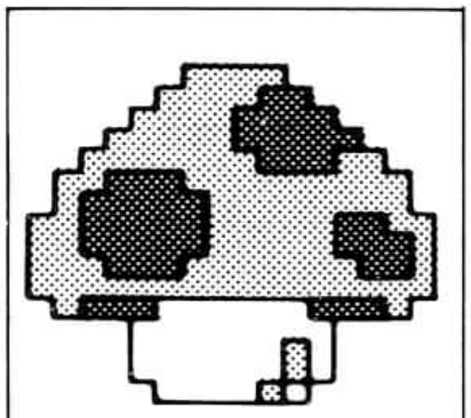
			?
1 rechtopstaande paddestoel	Muntstuk	?	?

Mario, Super Mario, Mario de Ononverwinnelijke, etc.

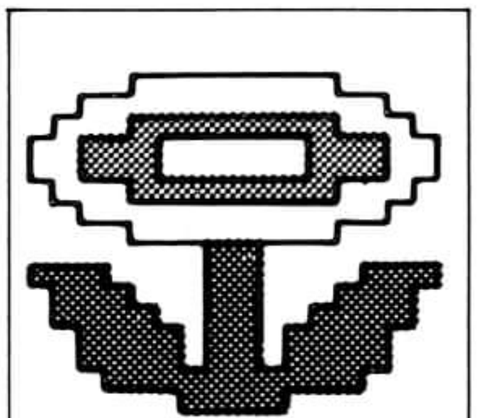


Mario's vrienden

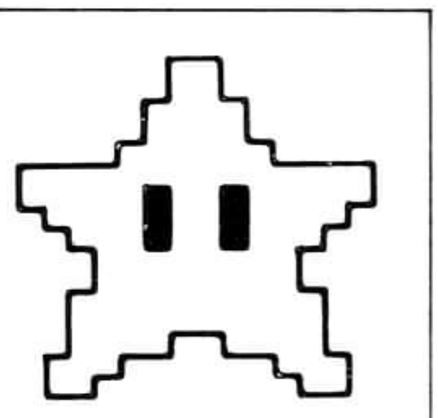
Als Mario op zijn weg betoverde paddestoelen (veranderd in stenen of onzichtbaar geworden) tegenkomt, krijgt hij telkens als beloning extra kracht; hij verandert dan in een steeds sterker persoon, zoals je hieronder kunt zien.



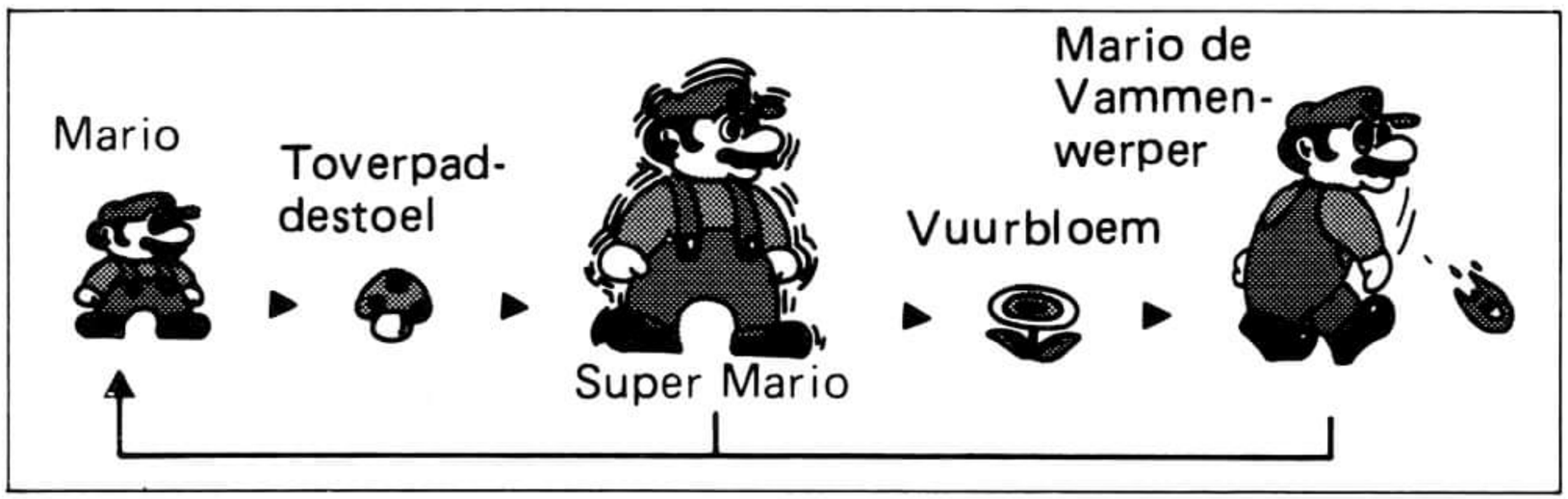
Toverpaddestoel

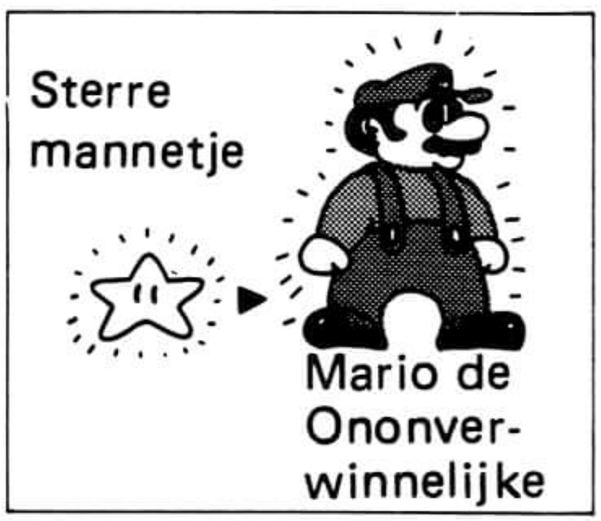


Vuurbloem



Sterremannetje



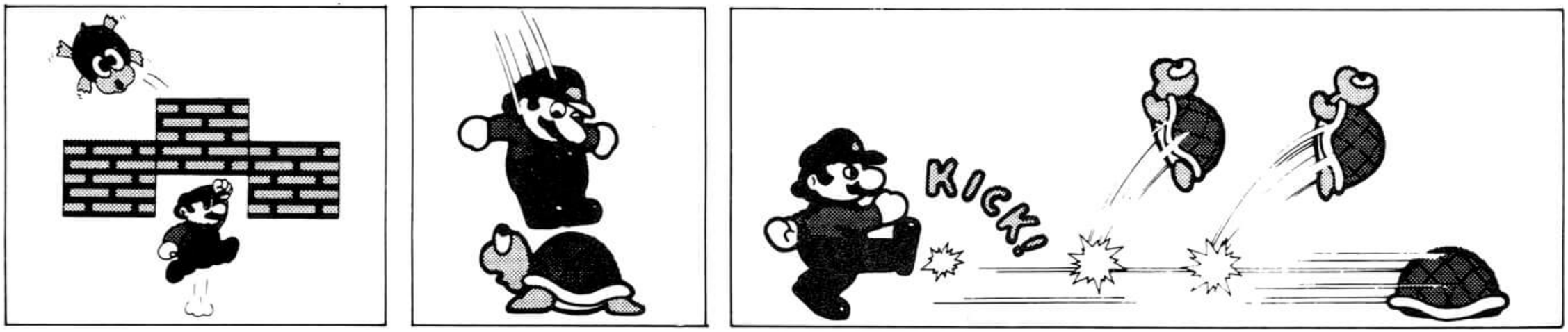


(Als Mario in botsing komt met een vijand wordt hij weer de gewone Mario)

- Als Super Mario of Mario de Vlammenwerper op een vijand stuiten gaan ze niet dood, maar verliezen ze hun magische kracht en worden ze weer gewoon.
- Toch blijft Mario dan nog een tijdje zijn (zolang hij knippert) magische kracht behouden; hij kan niet worden gedood door een vijand.

Hoe het Schildpaddenvolk te vernietigen

- Vijanden op stenen kunnen worden uitgeschakeld door van onderen tegen de stenen aan te stompen.
  Met vijandige schildpadden op de grond reken je af door er bovenop te springen. Als je zijdelings of van onderen tegen een vijand oploopt is het met je gebeurd.
  * In het water maakt het niet uit waar je je vijand raakt, je gaat er dan so-wie-so aan.



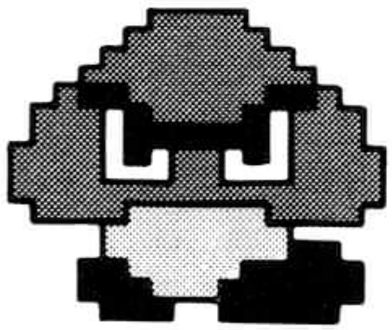
- Als je op een Koopa Troopa springt, dan raakt hij even buiten westen (⚽). Maak hiervan gebruik door hem snel weg te schoppen; als je handig bent gebruik je hem als kogel om een andere vijand onschadelijk te maken.
- Als Mario de beschikking heeft over vuurballen, druk dan op toets B om ze weg te werpen en er de vijand mee te verbranden.

- Er zijn vijanden die niet gedood kunnen worden; pas op voor deze onsterfelijke griezels !
- Het aantal punten dat je krijgt voor het afmaken van een vijand is afhankelijk van de wijze waarop je dat hebt gedaan. Probeer uit te zoeken welke manier de meeste punten oplevert.

Pas op voor de volgende dodelijke situaties:

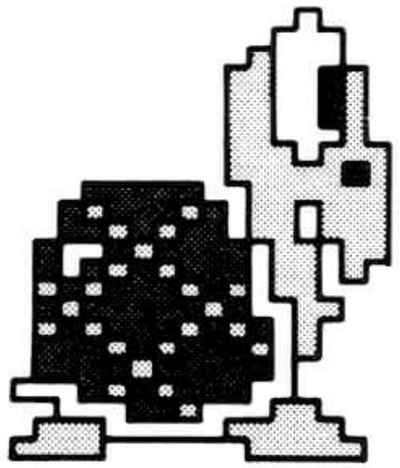
- Met een lid van de Schildpaddenstam en andere slechterikken in aanraking komen; in een vlammenzee terechtkomen.
- Als je aanbotst tegen een ( ) die je ooit hebt weggeschopt.
  * Ben je echter Super Mario dan blijf je leven, maar verlies je je magische kracht en ben je weer gewoon Mario en gaat het spel gewoon door.
- Als je in een kuil valt of in een afvoerkanaal wordt gezogen.
- Als je tijd om is.

Little Goomba



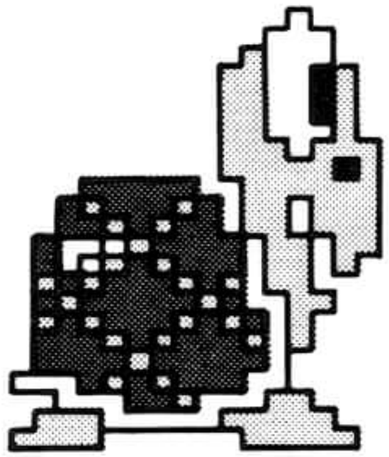
Een paddestoel die het Paddestoelenrijk verraden heeft.
Eén keer erop springen is genoeg om hem uit te schakelen...100 p.

Koopa Troopa (groen)



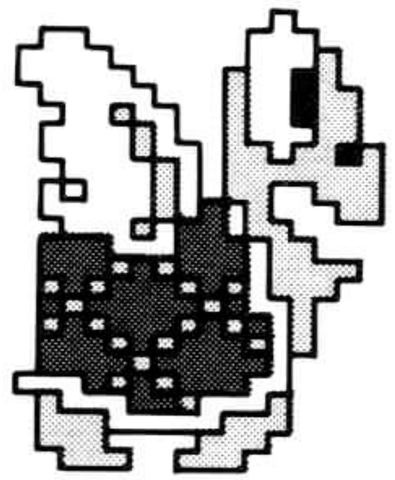
Een soldaat uit het Schildpadden rijk; zijn taak is het opsporen en uit de weg ruimen van Mario. Als je hem een tijdje wilt uitschakelen, spring dan bovenop hem...100 p.

Koopa Troopa (rood)



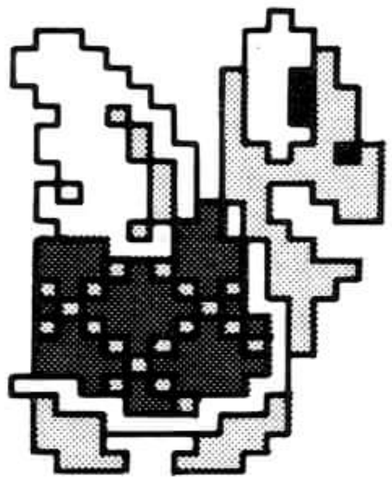
Deze schildpad is een bangerik ! Bang als hij is schrikt hij van alles en rent hij voortdurend angstig op en neer. Spring op hem en hij durft zich voorlopig niet te bewegen...100 p.

Koopa Paratroopa (groen)



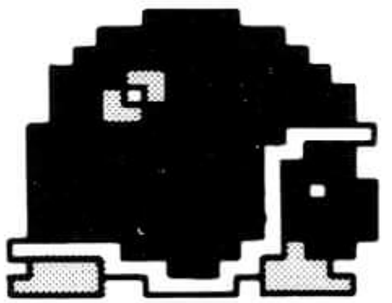
Hij vliegt zomaar wat rond.
Zo kan het dat je hem plotseling onverwacht op je af ziet komen. Spring erop en hij verliest zijn vleugels...400 p.

Koopa Paratroopa (rood)



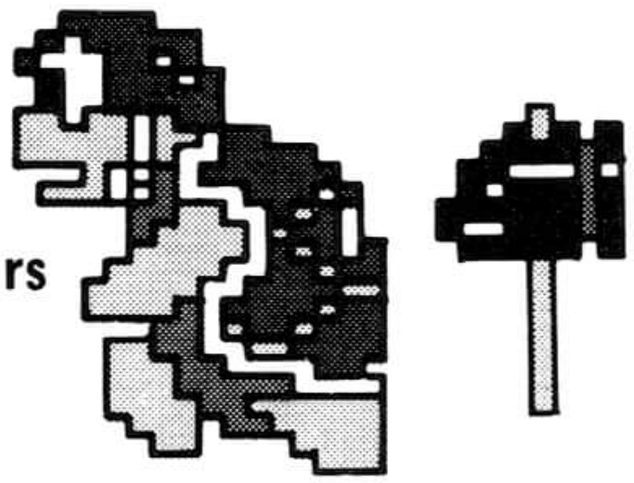
Deze schildpad vliegt heel beheerst rond, maar houdt ervan alles op zijn gemak te doen. Spring erop en hij zal zijn vleugels verliezen...400 p.

Bromkever



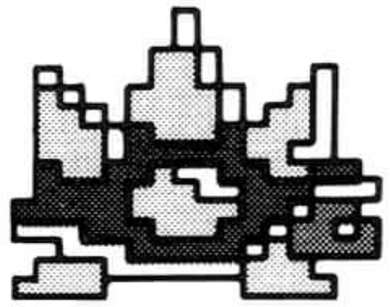
Echt een taaie rakker; zelfs vuurballen doen hem niks.
...100 p.

De Hamer broers



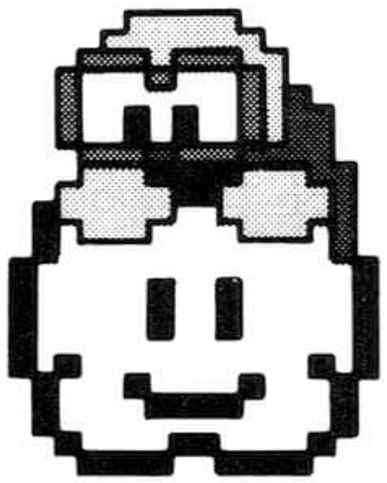
Deze sluwe tweelingschildpadden zijn levensgevaarlijk; met hamers gooiend komen ze op je af...1000 p.

Spiny, het stekeldier



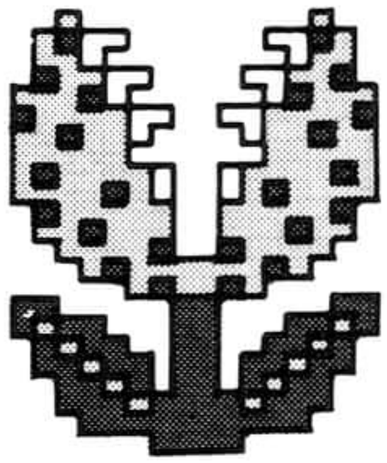
Lakitu's troeteldier, maar vergis je niet, hij is een echte vechtjas. Als je hem wilt doden moet je meer doen dan alleen op hem springen...200 p.

Lakitu



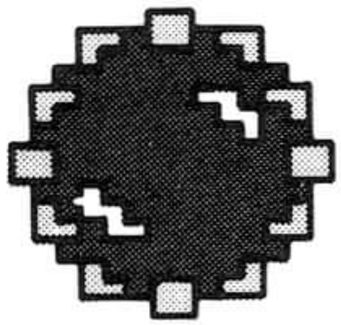
Deze geheimzinnige schildpad bevindt zich in de wolken en zit duidelijk achter Mario aan; Hij bekogelt hem van bovenaf met de eieren van spiny...200 p.

Piranaplanten



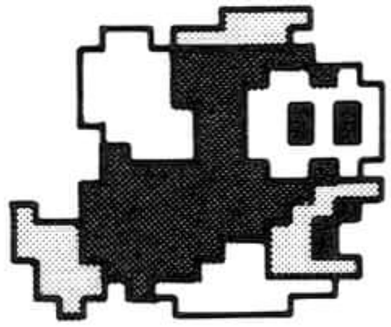
Vleesetende planten in bloempotten; Heel snel en geheel onverwacht komen ze opdagen, dus pas op !
Door op ze te springen kun je ze niet doden...200 p.

Eieren van Spiny



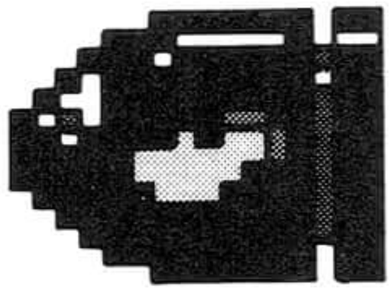
Eieren van de schildpad Spiny, het troeteldier van Lakitu. Alleen op ze springen is niet voldoende om ze te kapot te krijgen...200 p.

Cheep-cheep



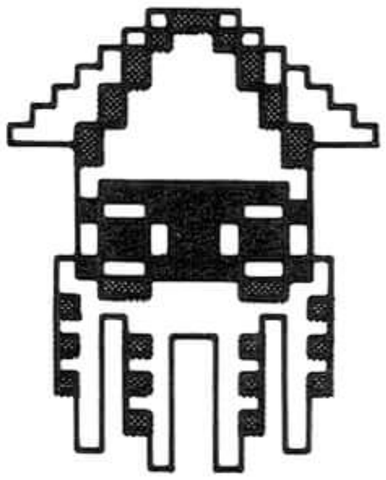
Meestal kom je haar tegen in het water, maar zij kan ook plotseling vleugels krijgen en wegvliegen. Je moet dus ook in de lucht er rekening mee houden dat je haar kunt tegenkomen.
Ze kan niet van bovenaf gedood worden als ze in het water zwemt...200 p.

Kogelpunt



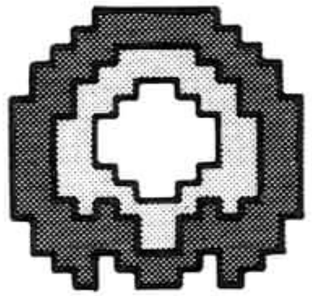
Jaagt langzaam, maar onvermoeibaar achter Mario aan. Je kunt hem doden door van bovenaf op hem te springen..200 p.

Bloober



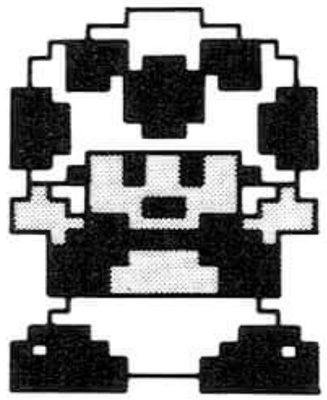
Ook hij zit voortdurend achter Mario aan; echt een jongen om voor uit te te kijken. Je kunt hem niet doden door op hem te springen...200 p.

Podoboo



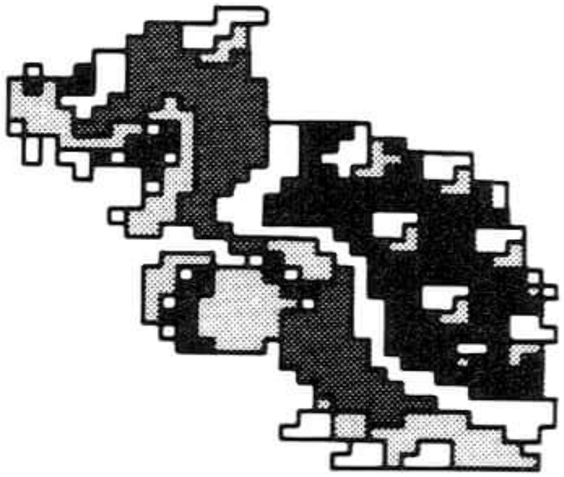
Persoonlijk beschermheer van de grote toverkoning Koopa; hij komt plotseling tevoorschijn vliegen uit het vuurmeer binnenin in het kasteel van Koning Koopa.

Paddestoel volgelingen



Zeven Paddestoelen die ooit in dienst waren van Prinses Cantharel, maar nu door de boosaardige koning Koopa betoverd zijn.

Bowser, koning van de Koopa.

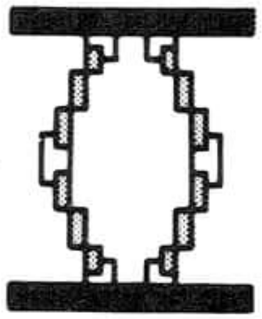


De grote toverkoning die Prinses Cantharel in het laatste kasteel gevangen houdt. Hij komt vuurspuwend op je af. Je kunt hem op op verschillende manieren doden, maar alleen als je vuurballen gebruikt krijg je punten...??? p.

Prinses Cantharel

Prinses uit het Paddestoelenrijk; zij is de enige die de betovering van de boosaardige koning Koopa kan verbreken.

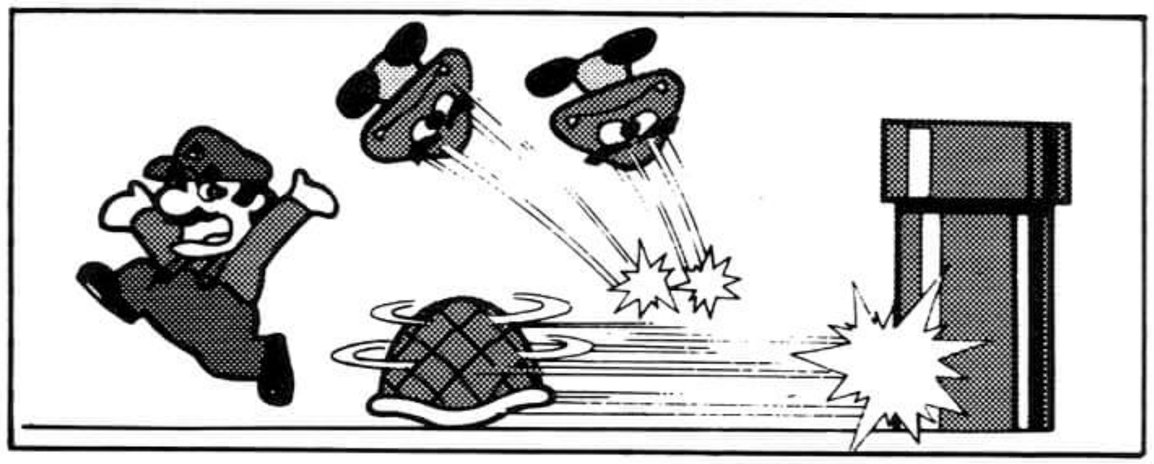
Springplank



Als Mario hierop springt gaat hij op en neer. Als je op de A toets drukt op het moment dat de plank op zijn hoogste punt is, springt Mario extra hoog.

Geheime Trucs

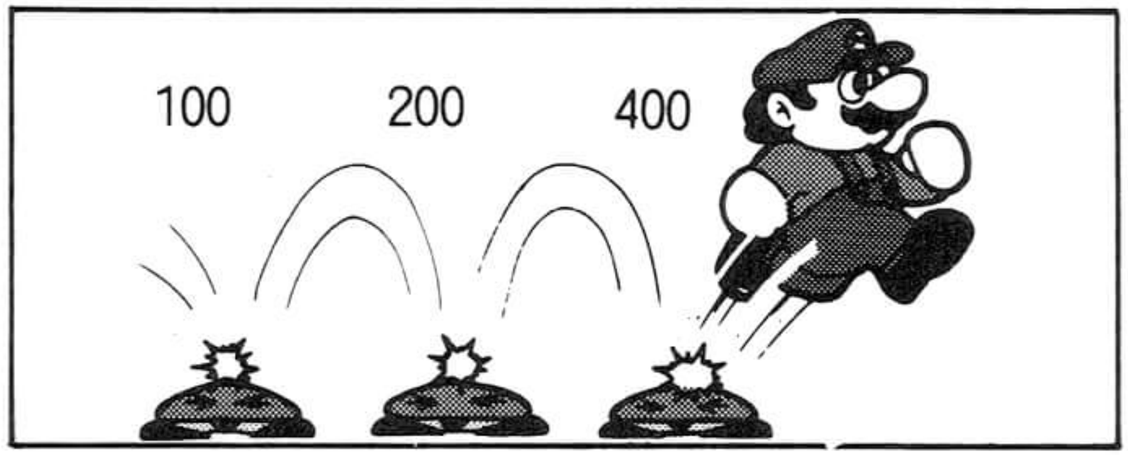
Bulldozeraanval



- Schop een van de ( ) weg en ren er dan achteraan (gebruik de B-toets); je zult vrij baan hebben: geen vijand is bestand tegen zo'n moordaanval.
  * Maar kijk uit voor ricochets. Als de ( ) tegen een ( ) aanketst, maak dan dat je wegkomt, anders wordt jij in plaats van de vijand uitgeschakeld.
- Als je graag een hele hoop punten wilt krijgen, zorg er dan voor dat je geen enkele vijand meer levend achterlaat; hoemeer vijanden je uitschakelt des te meer nieuwe komen er bij. Let er vooral bij het gebruik van de 'bulldozer'-methode op dat alle vijanden op het scherm zijn uitgeschakeld voordat je verder naar rechts gaat.
- Aangezien het scherm van links naar rechts beweegt zijn er vijanden buiten de rand van het scherm die je niet kunt zien. Het is niet mogelijk een vijand te doden die je niet kunt zien door een ( ) buiten het scherm achter hem aan te sturen. Waarom niet? Ze springen misschien wel over de vijand heen als Mario niet kijkt...!
  Vreemd genoeg is het wel mogelijk dat een ( ) buiten het scherm tegen een ( ) ketst en dan terugketst in de richting van Mario. Als je dus een soort terugketsgeluid hoort, spring dan snel opzij, zodat je uit de weg bent als hij op het scherm terug komt vliegen.

- Als een (⚽) terugketst in jouw richting, is het mogelijk (maar alleen voor een expert!) de schildpad nog eens weg te slaan en hem zo tegen te houden.
- Maar er zijn nog veel meer trucs kijk eens of je ze zelf kunt ontdekken.
- Maar er zijn nog veel meer trucs-kijk eens of je ze zelf kunt ontdekken.

Ketting-reactie technieken



- Maak gebruik van het oude 'Domino Principe' (vraag maar aan je ouders wat dat is) om een clubje bozeriken achter elkaar uit te schakelen; zo'n actie levert je een hoop punten op.
- Elk muntstuk dat je weet op te vangen levert je 200 punten op. Als je 100 muntstukken bij elkaar weet te vergaren, krijg je behalve de punten ervoor, ook nog een extra Mario. Er zitten vast een heleboel muntstukken ergens verborgen...

Top Secret

- Je wint 50 punten voor elke steen die je kapot weet te slaan...probeer eens op allerlei verschillende plaatsen te slaan.
- Er zijn vele manieren om aan een nieuwe Mario te komen...tracht erachter te komen welke dat zijn.
- Het kan zijn dat er aan het eind van een gebied (nadat je in de vlaggemast bent gesprongen) een vuurwerk afgaat; voor elke knal krijg je 500 punten. Waarom dit vuurwerk afgaat is een geheim; kijk eens of jij dit geheim kunt oplossen.

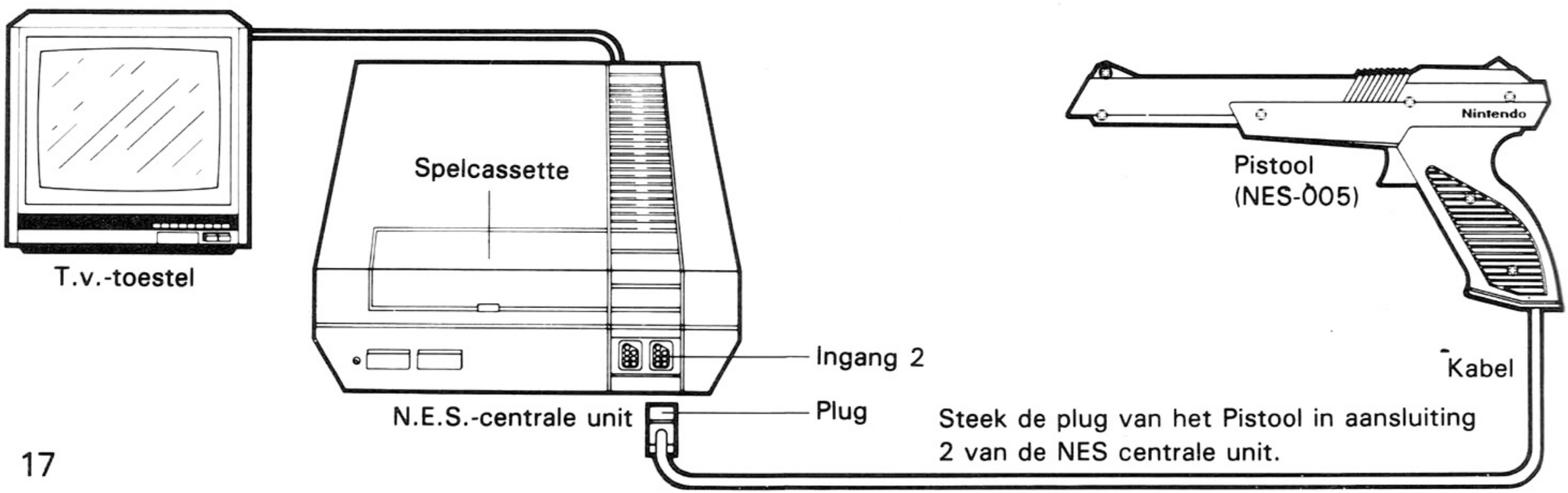
DUCK HUNT™

Dit is een spel voor de Zapper™

DOEL VAN HET SPEL/SPELBESCHRIJVING

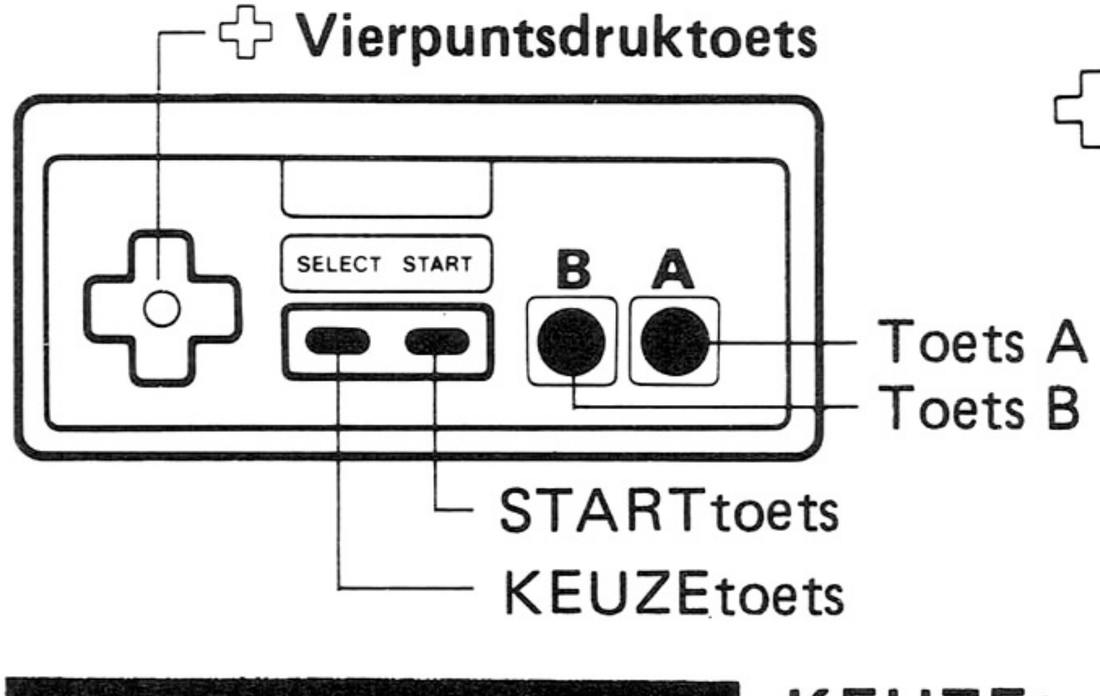
Dit snelle reactiespel voert je samen met je trouwe jachthond in de moerassen. Deze zal de eenden uit hun schilplaats verjagen; nu is het een kwestie van zorgvuldige timing en scherpschutterskunst om de eenden te vangen. Richt je telkens op een of hooguit twee eenden per keer; probeer daarna eens als uiterste test van vakmanschap het kleiduifschieten.

1. HET AANSLUITEN VAN HET PISTOOL OP DE N.E.S.-CENTRALE UNIT



2. GEBRUIKSAANWIJZING VOOR DE AFSTANDSBEDIENING

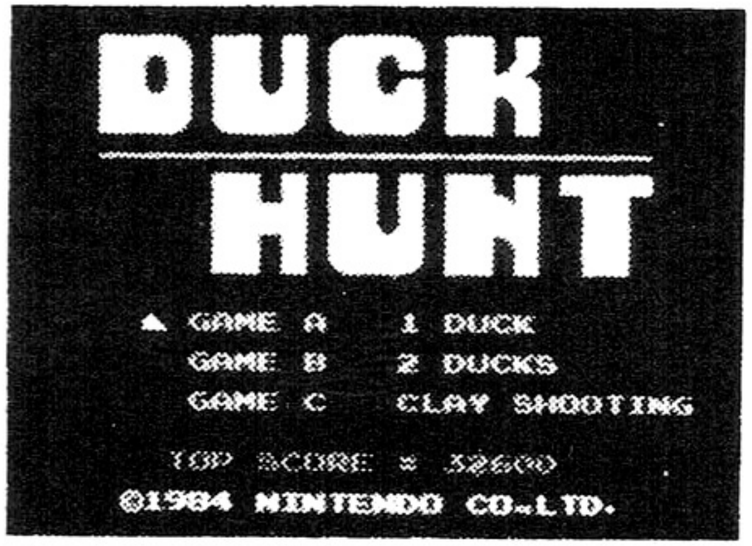
Afstandsbediening 1



Afstandsbediening 1 — START/KEUZE of voor een tweede speler bij Spel A

Vierpuntskeuzetoets

Wordt bij Spel A door de tweede speler gebruikt om de vlucht van de eenden te beïnvloeden.
A toets — wordt niet gebruikt
B toets — wordt niet gebruikt



KEUZEtoets

Een druk op de toets laat het pijltje (→) over het scherm bewegen. Plaats het pijltje bij het spel dat je wilt spelen.
Het is ook mogelijk het spel te kiezen met behulp van het pistool.

STARTtoets

Wil je beginnen, druk dan op deze toets, of schiet met het pistool op het scherm.

Onderbreken van het spel:
Als je middenin het spel even wilt ophouden kan dat; druk gewoon even op de STARTtoets. Je hoort nu een pauzetoon en het spel stopt. Wil je weer verder spelen druk dan gewoon weer op de STARTtoets; het spel zal nu doorgaan op de plek waar je gebleven was.

* De TOPSCORE springt weer op nul, als je op de reset-toets drukt of de aan-/uitschakelaar op 'uit' wordt gezet.

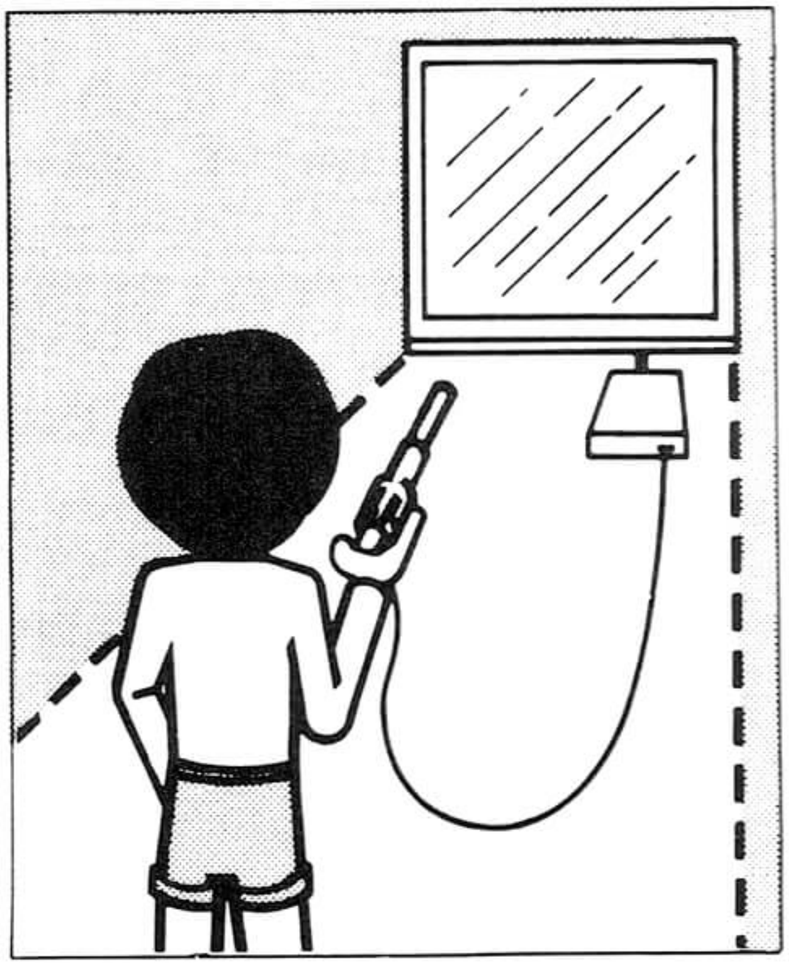
3. HOE TE SPELEN MET HET PISTOOL?

Maximale afstand tot je t.v. toestel: ongeveer 2 meter

- De maximale afstand tot je t.v.-toestel is afhankelijk van de grootte van het toestel.

Juiste afstelling van het t.v.-toestel

- Controleer eerst of contrast en helderheid van het t.v.-scherm goed staan afgesteld. Als je dit niet doet, heb je kans dat je bij het schieten geen doel raakt.



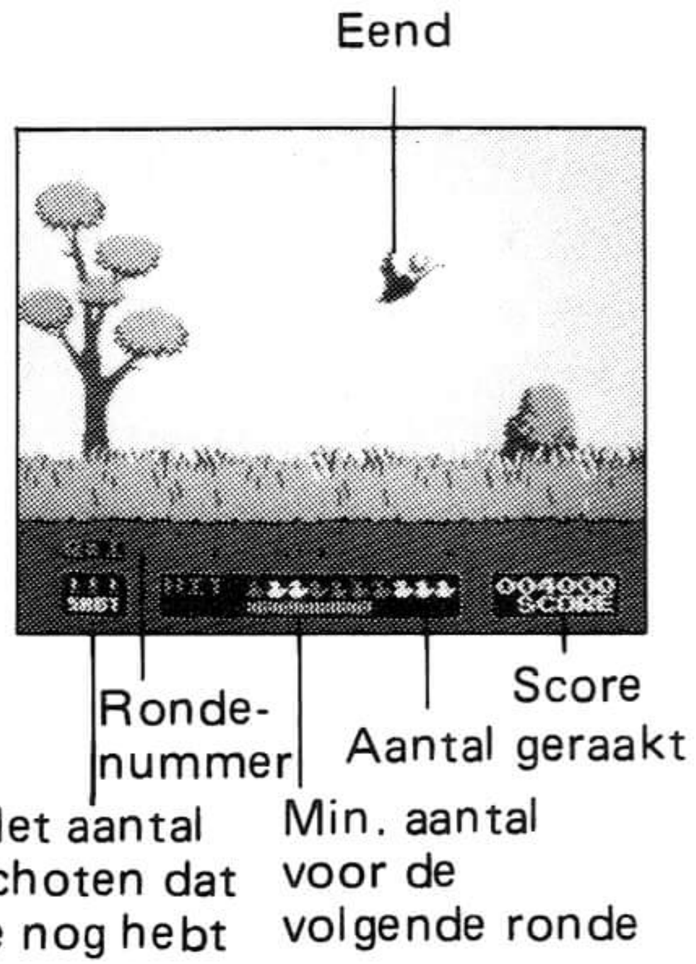
Hoe kies je en begin je een spel met behulp van het pistool.

- Als de spelkeuze op het scherm verschijnt richt dan het pistool naar de grond en druk af. Het pijltje (→) zal nu over het scherm bewegen.
- Zorg dat het pijltje (→) bij het spel staat dat je wilt gaan spelen en schiet nu het pistool in de richting van het scherm. Nu zal het spel dat je koos beginnen.
- Sommige t.v.'s staan niet goed afgesteld voor dit spel. Mocht het spel niet beginnen als je met het pistool op het scherm schiet, stel dan het beeld bij.

4. SPELREGELS

Spel A:

Bij dit spel schiet je de eenden één voor één neer.



- Telkens als de hond een eend vindt, begint hij te blaffen en springt het struikgewas in; één voor één vliegen er nu eenden uit omhoog (ze kunnen van alle kanten komen!)
- De eend vliegt nu een paar seconden lang rond op je scherm. Grijp nu je kans: leg aan en schiet! Maar denk erom je mag maar drie keer schieten.
- Het knipperende eendje onder aan het scherm kleurt rood als je raak schiet.
- Als je drie keer hebt mis geschoten, of de tijd is om, verandert de lucht van kleur en vliegt de eend weg. (de hond komt weer uit het struikgewas tevoorschijn en lacht je uit)
- Soms verschijnen er vreemdgekleurde — rode of blauwe — eenden. Als je kans ziet deze neer te schieten krijg je extra punten.
- Telkens als er 10 eenden uit het struikgewas omhoog zijn gevlogen is de ronde afgelopen. De regel voor het doorgaan naar de volgende ronde — onderaan het scherm — geeft aan hoeveel eenden er minimaal afgeschoten moeten zijn om door te kunnen gaan naar de volgende ronde. Als je er minder dan dit aantal raakt is het spel afgelopen.
- Telkens als je een ronde verder komt, vliegen de eenden sneller en moet je meer eenden geraakt hebben (aantal staat op de regel onderaan het scherm) om door te kunnen gaan naar een volgende ronde.

Als er met twee spelers gespeeld wordt:

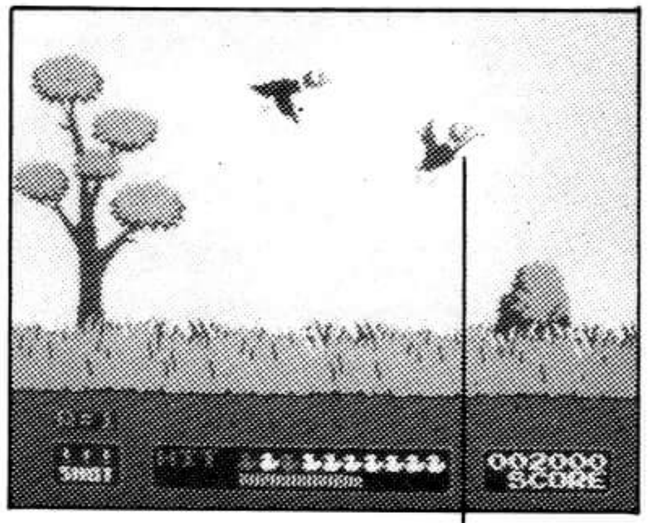
Spel A kan ook met 2 spelers gespeeld worden.

- Een van beide spelers is de jager; de andere probeert met behulp van de vier-puntsdruktoets de eenden — horizontaal en verticaal — zo te laten vliegen dat de kogels van de jager ze niet kunnen raken, en wel tot de lucht van kleur verandert. (de eenden verdwijnen automatisch als de lucht een andere kleur krijgt).

Spel B (eenden jacht)

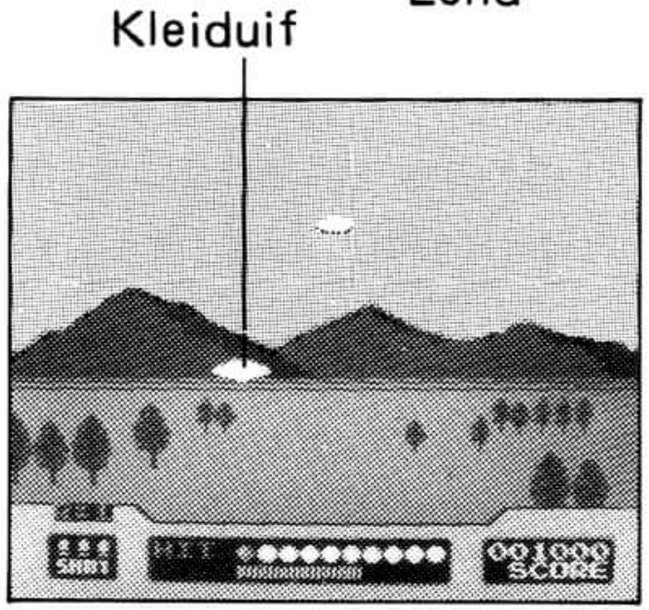
Bij dit spel vliegen er telkens 2 eenden omhoog vanuit het struikgewas.

- Dit spel gaat precies zo als SPEL A, met dit verschil dat de lucht niet van kleur verandert.
- Dit spel kan slechts door één speler gespeeld worden.



Spel C (kleiduivenschieten)

- Er vliegen telkens 2 kleiduiven tegelijk op uit het struikgewas om in de verte te verdwijnen. Leg zorgvuldig aan en schiet ze kapot.
- Naarmate de kleiduiven verder weg vliegen worden ze steeds kleiner. Het is dus het eenvoudigst ze kapot te schieten als ze nog dichtbij zijn.
- Evenals bij SPEL A en B, tref je onderaan het scherm een telregel aan, waarop aangegeven staat hoeveel duiven er minimaal moeten zijn geraakt om door te kunnen naar een volgende ronde. Als dit minimum aantal niet wordt gehaald, is het spel afgelopen.



Aantal beschikbare kogels:

SPEL A . . . . . drie kogels per eend
SPEL B . . . . . drie kogels per twee eenden
SPEL C . . . . . drie kogels per twee kleiduiven

Puntentelling:

Voor SPEL A, B en C

- Telkens als je raak hebt geschoten, verschijnt het aantal behaalde punten onderaan op het scherm. Het aantal te verkrijgen punten is per ronde verschillend.
- Je krijgt een SUPER bonus als je zonder een MISSER een ronde bent doorgekomen.

Naar de volgende ronde:

- Als aan het eind van de ronde het aantal treffers klopt met het minimum aantal treffers, ga je over naar de volgende ronde. Zo niet, dan is het spel afgelopen.
- Het minimum aantal treffers wordt telkens iets hoger (vanaf ronde 10).

Rondenummer:

- Het nummer van de ronde wordt aangegeven met "R =".

90 DAGEN GARANTIE
Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. (''BANDAI'') garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak (''Pak'') (met uitzondering van Game Pak Accessoires en Robot onderdelen) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo Service Monteur
Postbus 38
3620 AA Breukelen
Holland
Tel.:03462 - 65148

BANDAI B.V.
Attn. Nintendo Service Technique
B.P. 271
1020 Brussel
Belgique
Tel.:02-4798098

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u vantevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03462 - 65148 (Nederland), of 02 - 4798098 (Belgie).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

Nous vous remercions d'avoir choisi la cartouche double Super Mario Bros.™ — Duck Hunt™ du Système de jeu Nintendo® .

SELECTION DU JEU

- Lorsque vous mettez le système sous tension, l'écran affiche une image de jeu comme celle de droite.
- Choisir le jeu voulu à l'aide du bouton SELECT.

* Selon le choix, l'écran affiche Mario pour le jeu Super Mario Bros. ou un canard pour le jeu Duck Hunt.

- Une fois que le choix est fait, appuyez sur le bouton START; l'écran affiche une image de démonstration.

* Consultez le mode d'emploi du jeu pour de plus amples renseignements.

REMARQUE

Pour revenir à l'écran de sélection du jeu une fois que la partie est terminée, appuyez sur le bouton RESET ou encore, coupez et remettez l'alimentation à l'aide de l'interrupteur d'alimentation.

Ce mode d'emploi vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu; veuillez le lire et le conserver aux fins de référence future.

©1989 Nintendo

SUPER MARIO BROS.™

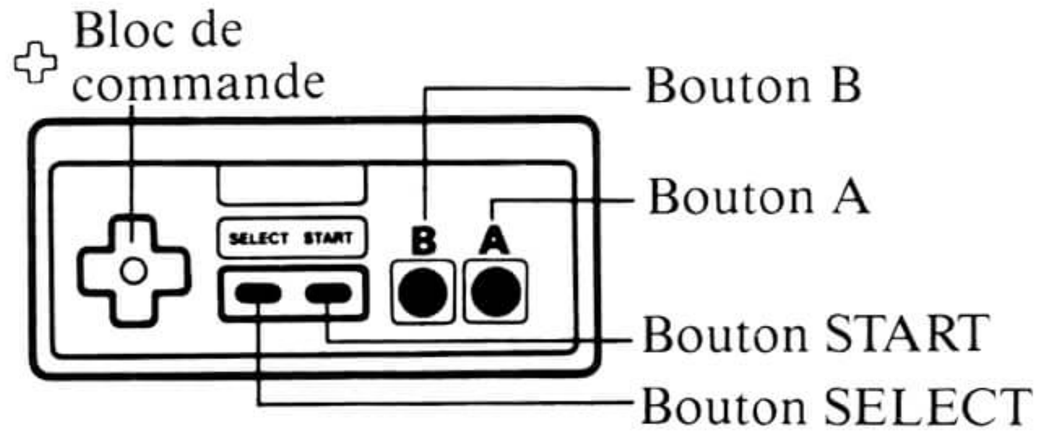
OBJET DU JEU/DESCRIPTION DU JEU

Un jour, le royaume du paisible peuple Champignon fut envahi par les Koopa, une tribu de tortues reconnue pour sa magie noire. Le peuple Champignon, tranquille et paisible, fut transformé en pierres, en briques, et le royaume Champignon tomba en ruine.
La princesse Champignon, la fille du roi Champignon, est la seule qui puisse détruire le sort jeté sur le peuple Champignon et lui restituer son royaume. Malheureusement, le roi Koopa la tient actuellement prisonnière. Mario, le héros de l'histoire (peut-être), entend parler du sort du peuple Champignon et part à la recherche de la princesse Champignon pour la libérer du méchant roi Koopa et libérer le royaume du peuple Champignon.
Vous êtes Mario! C'est à vous de sauver le peuple Champignon de la magie noire des Koopa!

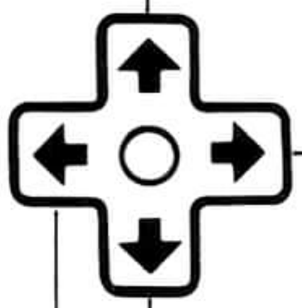
1. DESCRIPTION ET FONCTIONNEMENT DES COMMANDES

Commande 1/Commande 2

***Commande 1** — pour jeu à 1 joueur
***Commande 2** — pour le deuxième joueur dans le jeu à 2 joueurs



✣ Le bloc de commande
déplace Mario (Luigi):



? ? ?

Marche vers la droite.
(Appuyez simultanément sur le bouton B pour courir.)

Fait s'accroupir.
(Super Mario seulement)

Marche vers la gauche.
(Appuyez simultanément sur le bouton B pour courir.)

Bouton A

Saut.....Mario (Luigi) saute plus haut si vous maintenez le bouton abaissé plus longtemps.
et
nage .....Lorsque vous êtes dans l'eau, appuyez sur ce bouton pour remonter à la surface.
* Ce n'est pas le moment d'hésiter à nager si vous ne voulez pas que le tourbillon situé au bas de l'écran vous entraîne.

Bouton B

Accélération ....Appuyer sur ce bouton pour accélérer, avant de
et sauter. Vous sauterez encore plus haut.
boules de feu....Après avoir ramassé la fleur de feu, vous pouvez vous servir de ce bouton pour tirer des boules de feu.

Bouton SELECT (choix)

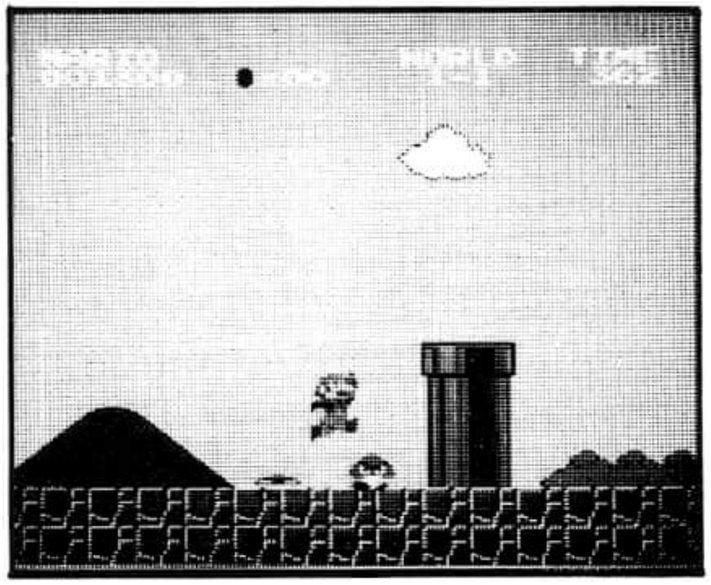
Utilisez ce bouton pour aligner le champignon sur le jeu de votre choix.

Bouton START (lancement)

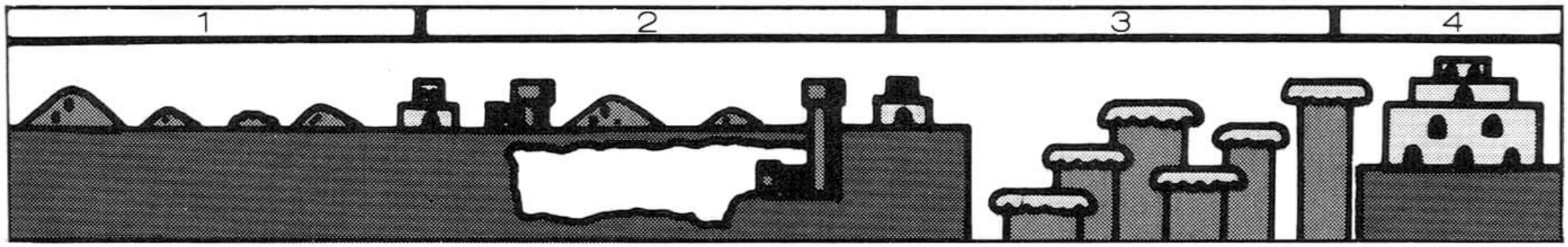
Appuyez sur ce bouton pour commencer.

Pause:
Pour faire une pause en cours de jeu, appuyez sur le bouton START. Vous entendrez une tonalité et le jeu s'arrêtera. Appiyez de nouveau sur le bouton START pour poursuivre la partie à l'endroit où vous l'avez laissée.
*Le score le plus élevé (TOP SCORE) disparaîtra si l'on appuie sur le commutateur de remise à zéro ou si l'on met l'interrupteur d'alimentation sur "off".

2. COMMENT JOUER



L'écran se déplace vers la droite à mesure que le jeu progresse. Le royaume Champignon se compose d'un certain nombre de mondes et chaque monde se divise en quatre régions. La quatrième région de chaque monde se termine par un grand château. La tribu des tortues tient la princesse Champignon et ses serviteurs prisonniers dans l'un des châteaux. Pour pouvoir sauver la princesse, Mario doit atteindre, dans le délai donné, le château situé à la fin de chaque monde. En chemin, des montagnes, des puits, un océan, des soldats tortues et une foule de pièges et d'énigmes lui font obstacle. Le sort de la princesse est entre vos mains. Parviendrez-vous au dernier château pour la sauver? Il vous faudra une grande présence d'esprit et des réflexes éclairs pour mener cette aventure à bonne fin!



Position de départ et comptage du temps

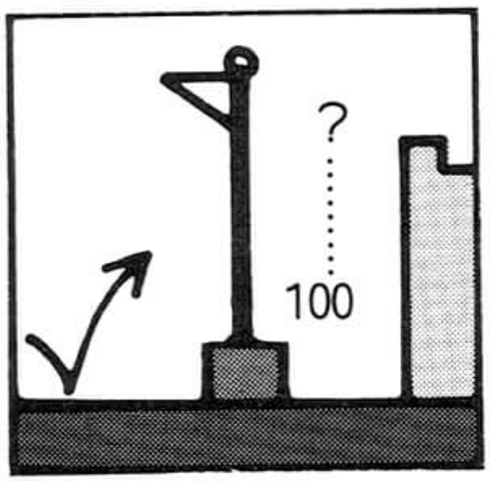
· Au début de la partie, vous vous trouvez au début d'une région. Une fois que Mario a parcouru environ la moitié d'une région, il n'a pas à retourner au tout début s'il se fait prendre par l'un des ennemis.

*Lorsque vous parvenez au dernier château, vous recommencez le jeu à partir de l'entrée du château.

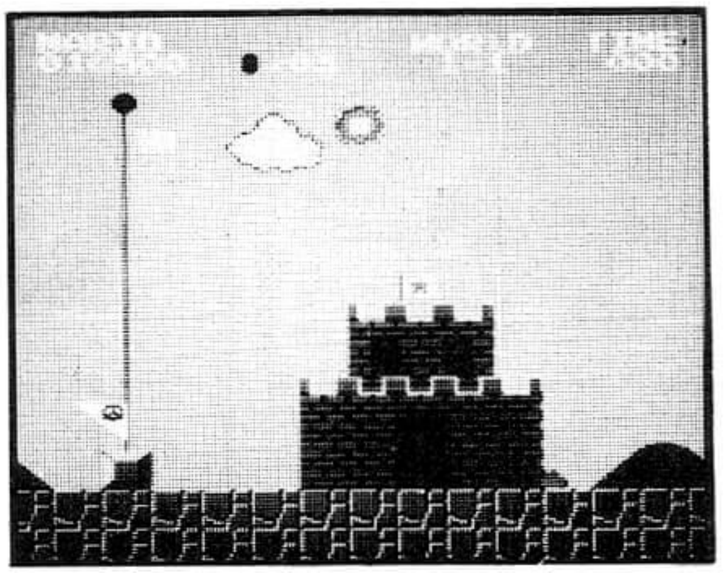
· Lorsque le jeu débute, l'horloge au coin supérieur droit de l'écran se met en marche. Le temps qui reste sur l'horloge lorsque vous atteignez la fin de chaque région s'ajoute à votre score en tant que points primes.

*Vous n'avez pas droit à une prime pour le temps qui reste lorsque vous parvenez au tout dernier château.

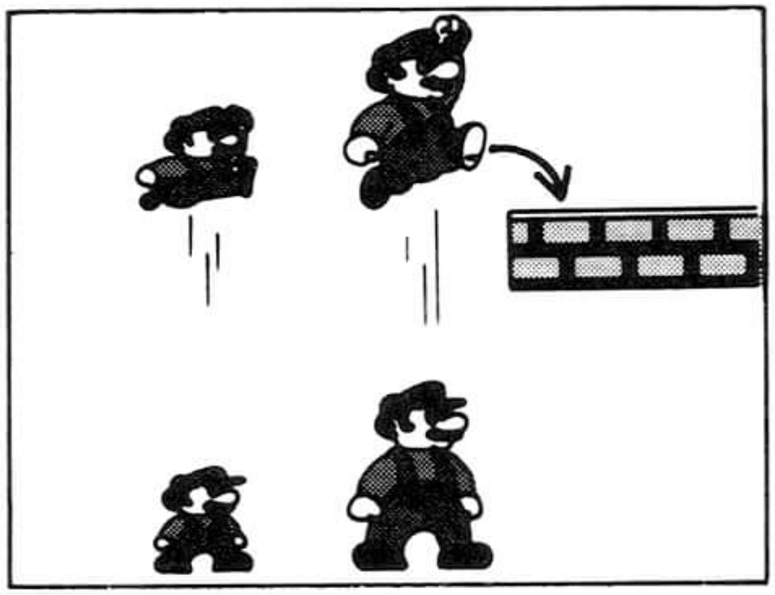
Région d'arrivée



· A la fin de chaque monde se trouve un petit château; avant de vous rendre à ce château, vous devez monter un grand escalier et sauter sur un mât. Plus vous sautez haut, plus vous recevez une prime élevée.



Indices



Saut .... Mario et Super Mario sautent tous deux à la même hauteur.

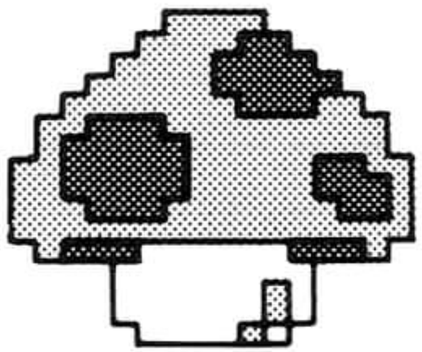
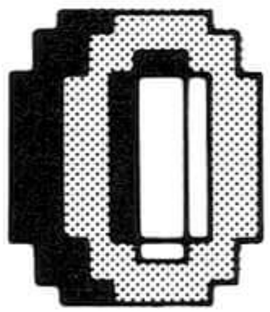
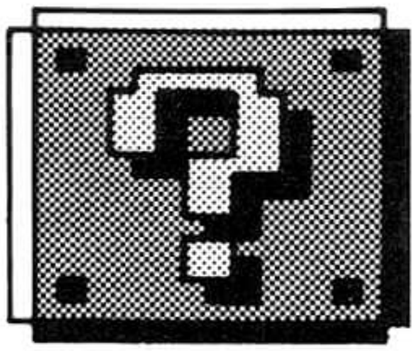
· La hauteur que saute Mario est fonction du temps pendant lequel vous maintenez le bouton A abaissé.

· Vous pouvez vous servir du bloc de commande ✣ pour faire sauter Mario vers la gauche ou vers la droite, même en l'air!

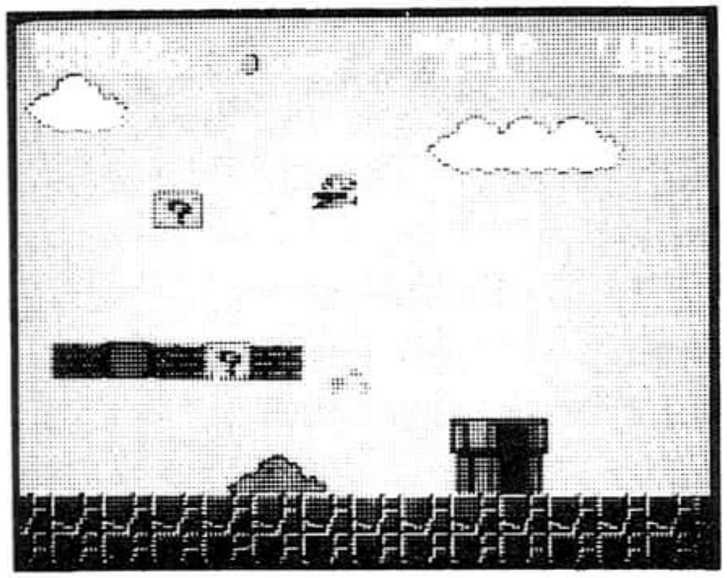
· Mario accélère si vous appuyez sur le bouton B et peut ainsi sauter plus haut.

Primes

· Si Mario ramasse 1 champignon en l'air, il obtient une vie supplémentaire.
· Si Mario ramasse 100 pièces de monnaie, il obtient une vie supplémentaire.
· De plus, il existe d'autres moyens d'obtenir un Mario supplémentaire.

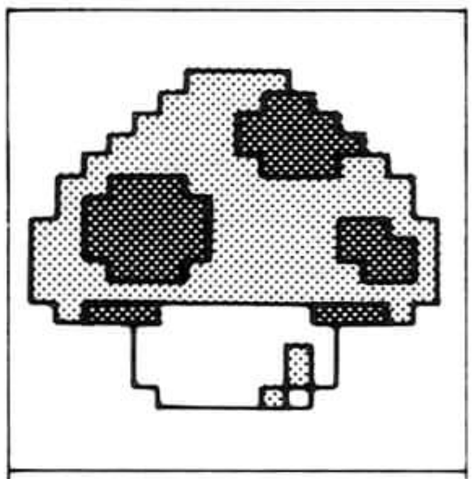
			?
1 champignon en l'air	**Pièce de monnaie**	**?**	**?**

Mario, Super Mario, l'invincible Mario, etc.

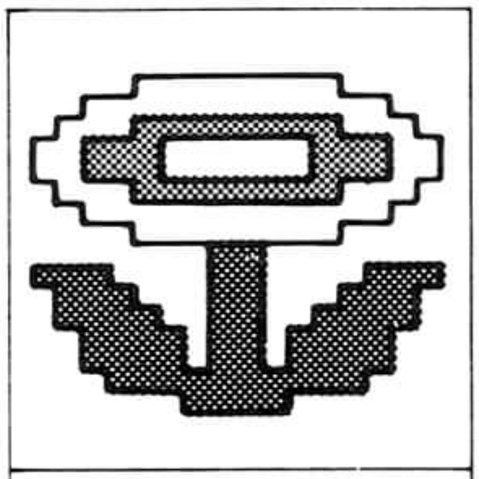


Les amis de Mario

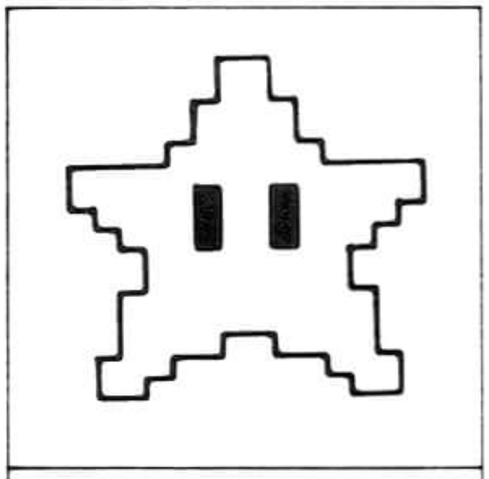
Si vous rencontrez des champignons qui ont été transformés en briques ou rendus invisibles, ils vous récompensent en augmentant votre réserve d'énergie. Chaque fois, Mario se transforme en un Mario plus puissant, comme le montrent les illustrations suivantes.



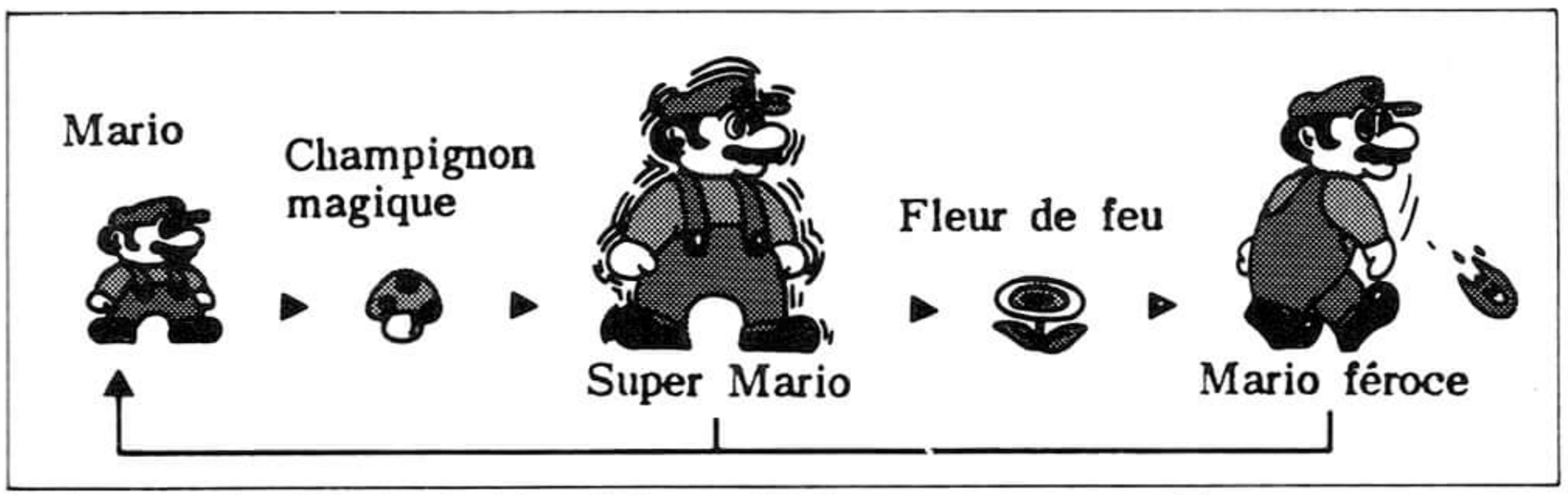
Champignon magique

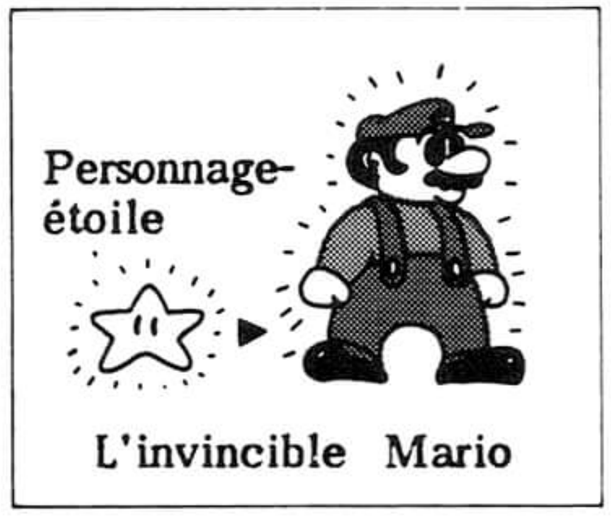


Fleur de feu



Personnage-étoile



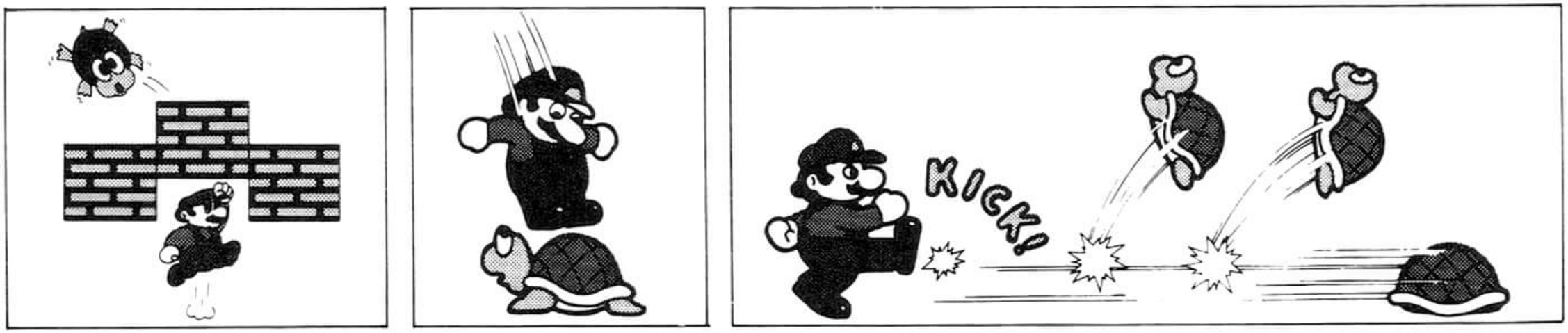


(redevient le Mario habituel lorsqu'il heurte un ennemi.)

* Lorsque Super Mario ou Mario féroce rencontrent un ennemi, ils ne meurent pas mais reprennent tout simplement leur forme originale.
* Après avoir repris sa forme originale, Mario clignote pendant un instant. Les ennemis ne peuvent alors pas l'abattre (il est invincible).

Comment renverser la tribu des tortues

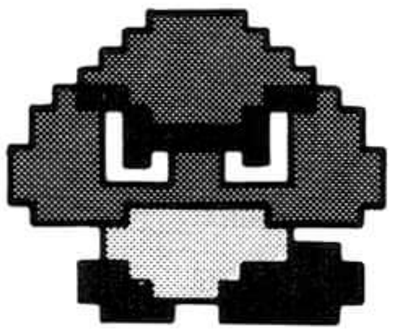
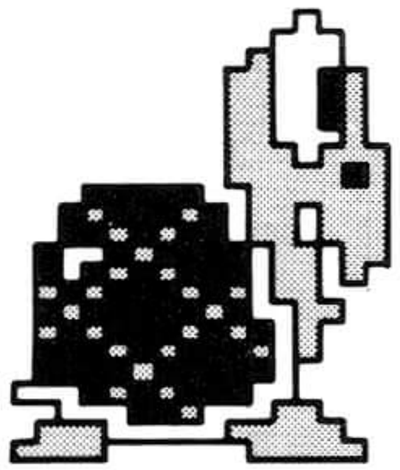
· On peut régler le compte des ennemis apparaissant au-dessus des murs de briques en leur donnant des coups de poing par en-dessous. Quant aux ennemis au sol, on peut les abattre en sautant dessus. Si vous heurtez un ennemi par le côté ou par le dessous, vous mourez.
* Lorsque vous êtes dans l'eau, vous mourez si vous heurtez un ennemi, quelle que soit la direction de la collision.



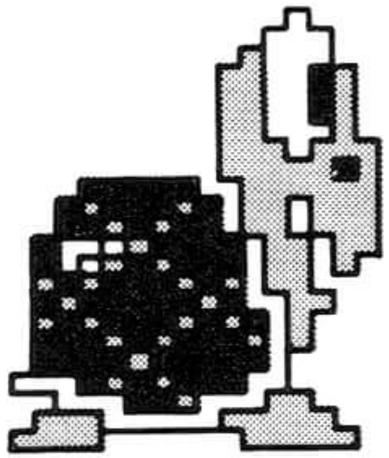
· Si vous tombez sur un soldat Koopa, il se transforme en et reste immobile pendant un instant. Vous pouvez alors lui donner un coup de pied et l'envoyer en l'air frapper d'autres ennemis.
· Lorsque Mario dispose de boules de feu, servez-vous du bouton B pour les lancer sur l'ennemi et le frire.
· Certains ennemis ne peuvent être abattus. Surveillez-les bien!
· Les points varient selon la manière dont vous abattez l'ennemi. Essayez différentes méthodes pour voir celles qui donnent le plus de points.

Attention! Ceci est un arrêt de mort:

· Heurter des membres de la tribu des tortues et d'autres ennemis. Pénétrer dans les flammes.
· Heurter une carapace à laquelle on a déjà donné un coup de pied.
  * Cependant, Super Mario redevient le Mario habituel et le jeu se poursuit à cet endroit.
· Tomber dans un puits ou être entraîné dans un tourbillon.
· Epuiser son délai.

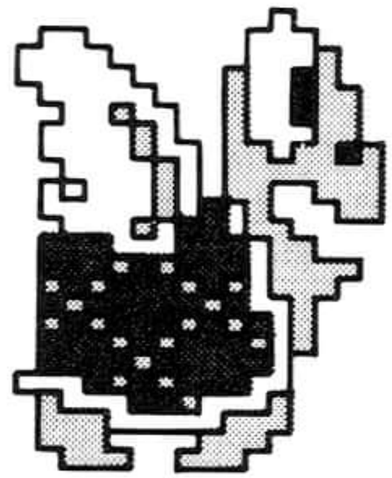
Petit Goomba 	Soldat Koopa (vert) 
Un champignon qui a trahi le royaume Champignon. Une collision et il meurt .....100 points	Ce soldat de l'empire des tortues a reçu l'ordre de trouver et de détruire Mario. Sautez-lui dessus pour l'immobiliser pendant un instant .....100 points

Soldat Koopa
(rouge)



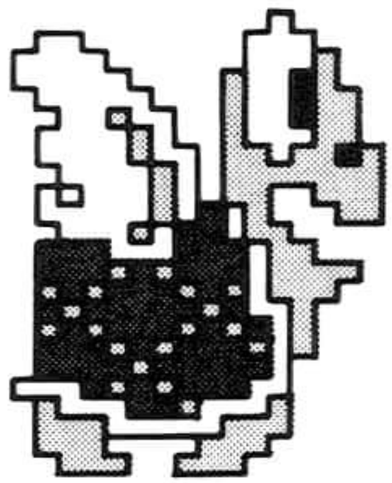
Cette tortue est trouillarde! Très timide, elle s'effraie facilement et va et vient en courant. Sautez-lui dessus pour l'immobiliser pendant un instant.
.....100 points

Para Koopa
(vert)



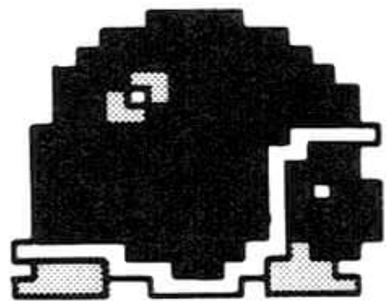
Pas tout à fait maître d'elle, cette tortue vole à tout hasard et vous attaque tout d'un coup. Piétinez-la pour lui faire perdre ses ailes .....400 points

Para Koopa
(rouge)



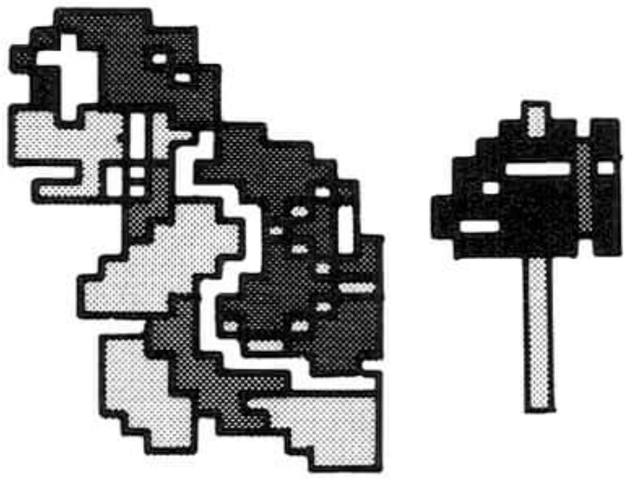
Cette tortue est calme mais elle aime se la couler douce. Piétinez-la pour lui faire perdre ses ailes .....400 points.

Scarabée
bourdonnant



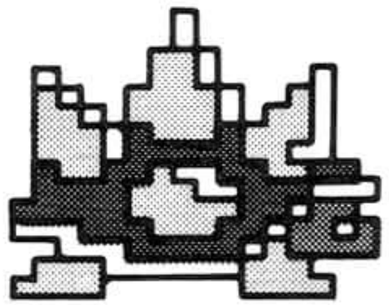
Un dur à cuire... même les boules de feu ne le dérangent pas .....100 points

Les frères marteaux



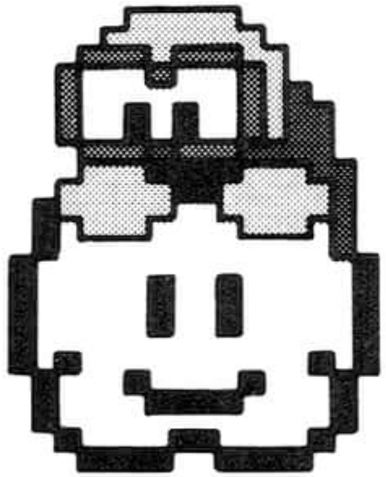
Ces jumeaux malins vous attaquent en lançant des marteaux .....1 000 points

Spiny



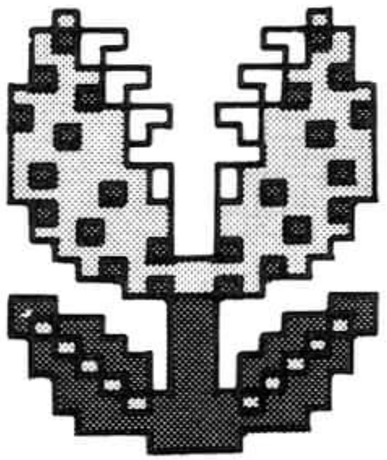
L'animal favori de Lakitu, mais un combattant féroce. Vous ne pouvez l'abattre en lui sautant dessus .....200 points

Lakitu



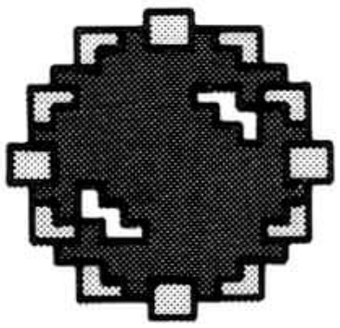
La tortue mystérieuse qui commande les nuages. Elle poursuit Mario et fait tomber sur lui les oeufs de Spiny .....200 points

Les plantes Piranha



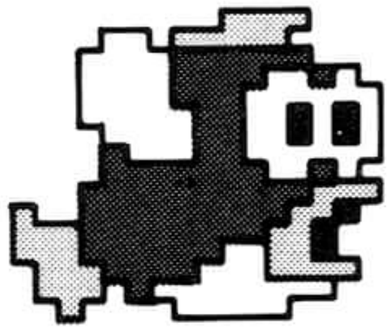
Les plantes mangeuses d'homme qui vivent dans des pots à fleurs. Elles apparaissent rapidement et sans avertissement. Prenez garde! Vous ne pouvez les abattre en leur sautant dessus .....200 points

Les oeufs de Spiny



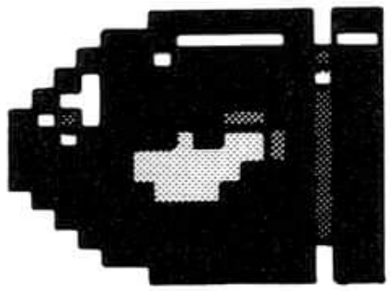
Les oeufs de la tortue Spiny, l'animal favori de Lakitu. Vous ne pouvez les détruire en leur sautant dessus.
.....200 points

Le poisson volant



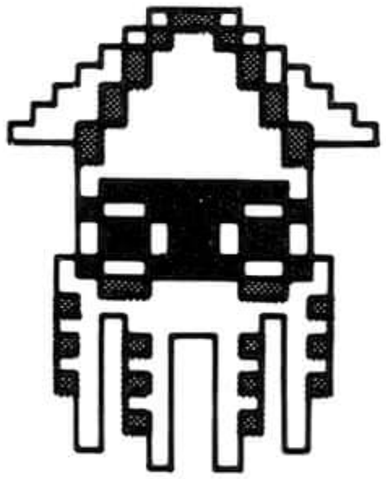
On le trouve habituellement dans l'eau, mais il peut aussi voler. Soyez donc prudent dans les airs. Vous ne pouvez le détruire d'en haut quand il est dans l'eau.
.....200 points

La balle menaçante



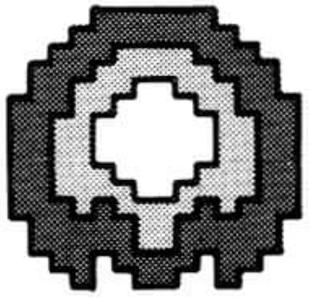
Elle poursuit Mario lentement mais sûrement. Vous pouvez la détruire d'en haut en lui sautant dessus .....200 points

Bloober



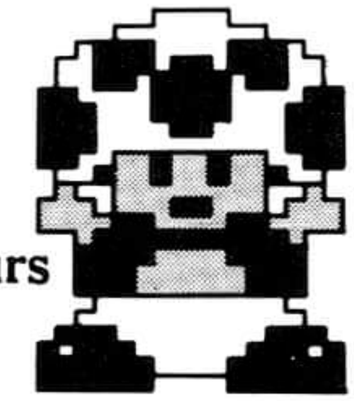
Poursuit Mario avec acharnement; surveillez-le bien. Vous ne pouvez le détruire en lui sautant dessus .....200 points

Podoboo



Défenseur du grand roi sorcier Koopa, il surgit en volant du lac de feu situé à l'intérieur du château du roi Koopa.

Les serviteurs Champignon



Auparavant au service de la princesse Champignon, ces sept champignons sont actuellement sous le charme du méchant roi Koopa.

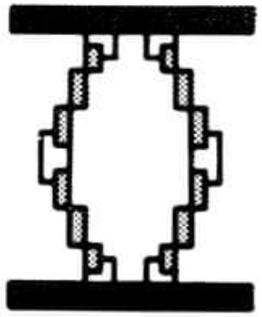
Bowser, roi des Koopa

Le roi sorcier qui garde en captivité la princesse Champignon dans le dernier château. Il s'avance vers vous en crachant du feu. Il existe plusieurs façons de le détruire, mais il faut utiliser les boules de feu pour gagner des points .....??? points

La princesse Champignon

La princesse du royaume Champignon est la seule qui puisse rompre le charme du méchant roi Koopa.

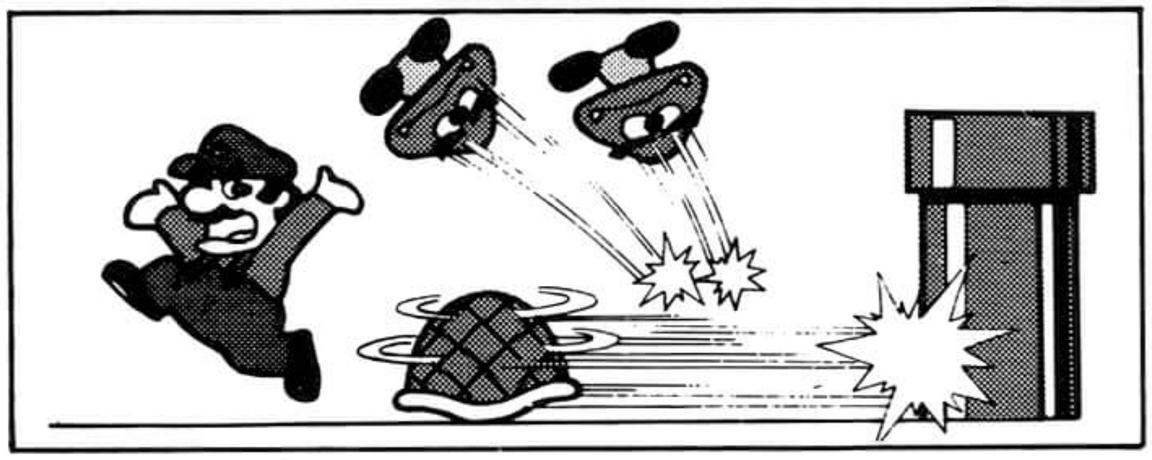
Le tremplin



Le tremplin monte et descend lorsque Mario saute dessus. Appuyez sur le bouton A lorsque le tremplin est complètement élevé pour faire sauter Mario très haut.

Petits Trucs

Attaque bulldozer



· Donnez un coup de pied à l'une des et suivez-la de près en courant (à l'aide du bouton B); ainsi, vous libérez la voie et envoyez voler vos ennemis.

* Faites attention aux ricochets. Si la heurte un , votre plan échoue et vous faites mieux de courir à toutes jambes si vous ne voulez pas vous faire emporter.

· Pour obtenir beaucoup de points, assurez-vous de ne laisser aucun ennemi vivant derrière vous, car plus vous tuez d'ennemis, plus il en apparait de nouveaux. Faites particulièrement attention lors de l'attaque bulldozer; assurez-vous d'éliminer tous les ennemis apparaïssant à l'écran avant de continuer vers la droite.

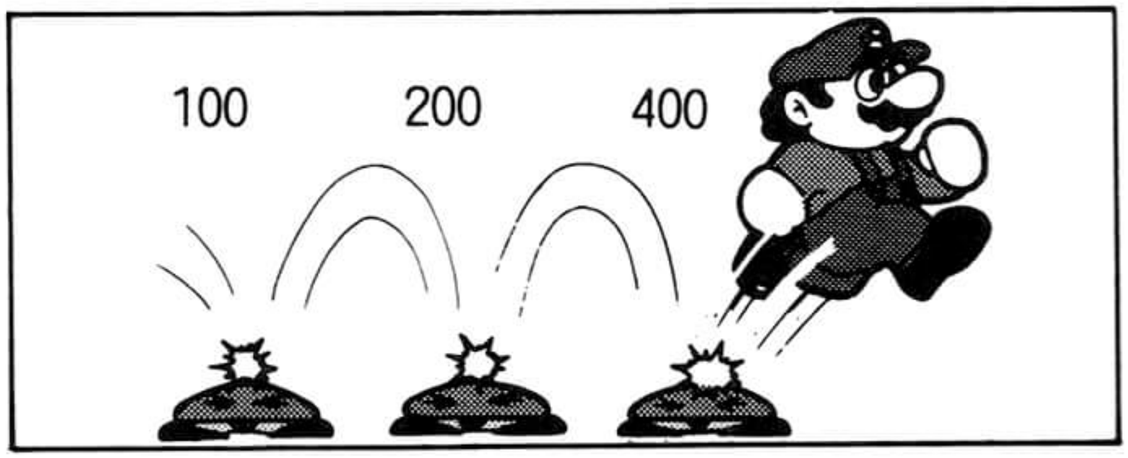
· Etant donné que l'écran se déplace de gauche à droite, le bord de l'écran dissimule des ennemis. Vous ne pouvez détruire les ennemis que vous ne pouvez pas encore voir en leur envoyant une . Pourquoi? Peut-être parce que celles-ci sautent par-dessus les ennemis lorsque Mario ne leur prête pas attention...!

Chose curieuse cependant, si Mario botte une hors de l'écran où elle heurte un , elle revient droit vers Mario. Si vous entendez le son d'un ricochet, sautez immédiatement pour être prêt à recevoir la tortue lorsqu'elle surgira à l'écran.

· Lorsqu'une revient sur vous, il est possible (pour un expert bien sûr) de lui sauter dessus une fois de plus et de l'arrêter.

· Il existe beaucoup d'autres trucs; tentez de les découvrir par vous-même.

Réaction en chaîne



· Utilisez le vieux truc du domino (demandez à vos parents de vous l'expliquer) pour éliminer une bande d'ennemis les uns après les autres et gagner ainsi encore plus de points.

· Chaque pièce de monnaie saisie vaut 200 points. Si vous ramassez 100 pièces, vous gagnez un Mario supplémentaire, en plus des points correspondant aux pièces. Il y a sans doute un gros tas de pièces dissimulées quelque part... (sinon, pourquoi en parlerait-on à propos des réactions en chaîne?")

Top secret

* Vous obtenez 50 points pour chaque brique détruite ... essayez de donner des coups de poing à différents endroits.

* Il y a plusieurs moyens d'obtenir un Mario supplémentaire ... essayez de les découvrir par vous-même.

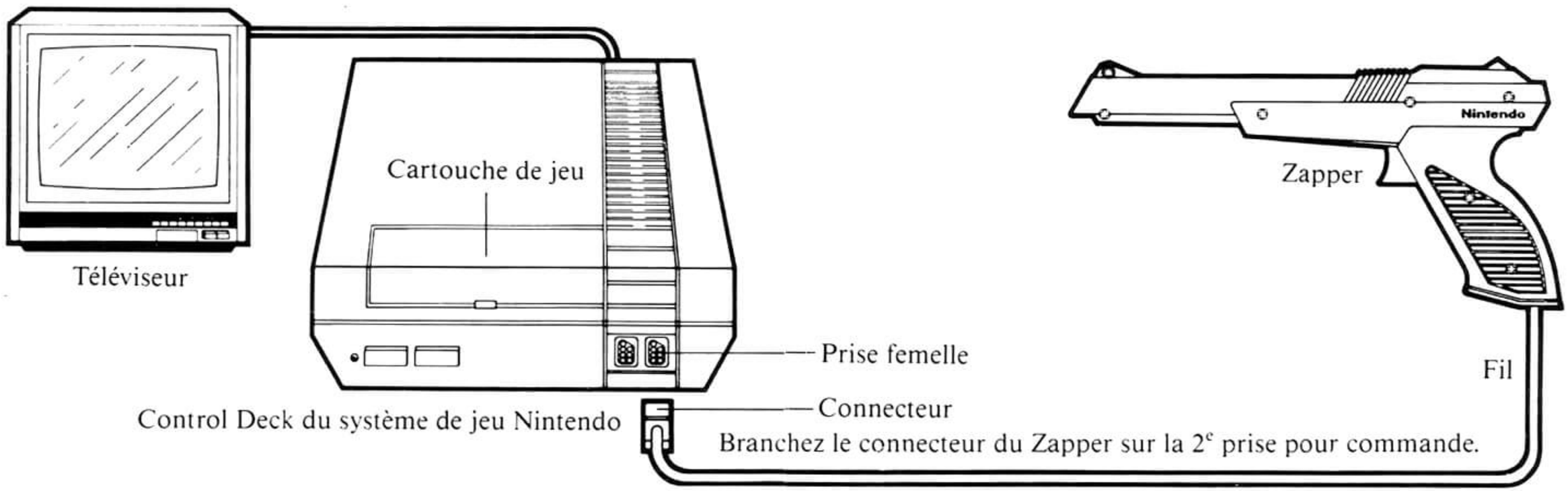
* A la fin d'une région (après avoir sauté sur le mât), il se produira peut-âtre des feux d'artifice; pour chaque explosion, vous obtenez 500 points. La raison pour laquelle il se produit des feux d'artifice est un secret; tentez de la découvrir.

DUCK HUNT™

Ce jeu requiert l'utilisation du pistolet à rayons Zapper[MD].

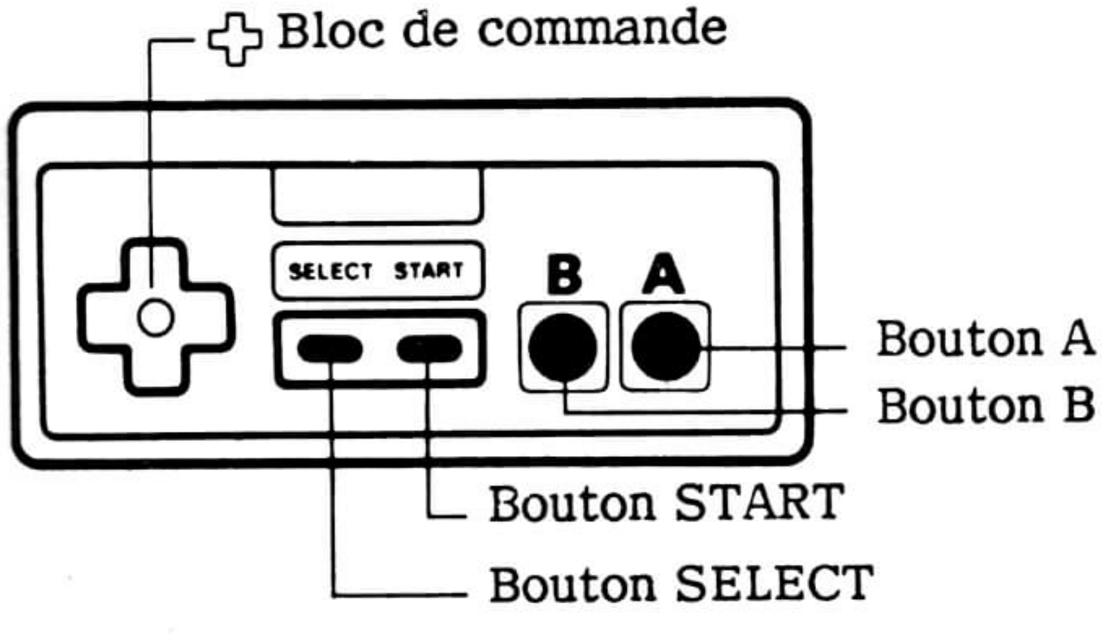
OBJET DU JEU/DESCRIPTION DU JEU
Ce jeu de tir rapide et de précision vous entraîne à la chasse dans les marais en compagnie de votre fidèle chien de chasse. Il débusque vos proies et vous n'avez que quelques fractions de seconde pour abattre les canards. Vous en tirez un puis deux à la fois et vous passez enfin à la suprême épreuve d'habileté: le tir au pigeon d'argile!

1. RACCORDEMENT DU ZAPPER AU CONTROL DECK DU SYSTEME DE JEU NINTENDO



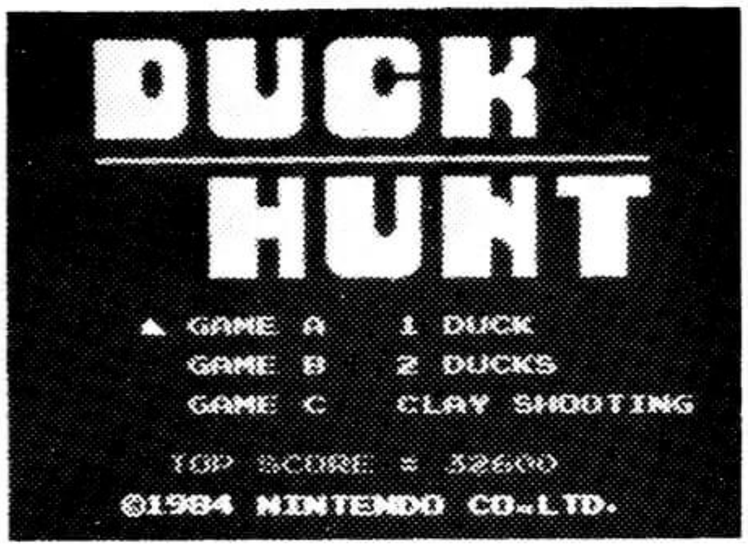
2. DESCRIPTION ET FONCTIONNEMENT DES COMMANDES

Commande 1



Commande 1 - utilisée pour lancer et choisir le jeu par le deuxième joueur du jeu A.

Bloc de commande
Sert au deuxième joueur du jeu A à commander le vol du canard.
Bouton A - non utilisé
Bouton B - non utilisé



Bouton SELECT (choix)

Lorsqu'on appuie sur ce bouton, la flèche (→) se déplace à l'écran. Alignez la flèche avec le jeu de votre choix.
On peut aussi se servir du Zapper pour choisir un jeu.

Bouton START (lancement)

Appuyez sur ce bouton pour lancer le jeu. On peut aussi se servir du Zapper pour lancer le jeu.

Pause:

Pour faire une pause en cours de jeu, appuyez sur le bouton START. Vous entendrez une tonalité et le jeu s'arrêtera. Appuyez à nouveau sur le bouton START pour poursuive la partie à l'endroit où vous l'avez laissée.

* Le score le plus élevé (TOP SCORE) disparaîtra si l'on appuie sur le commutateur de remise à zéro ou si l'on met l'interrupteur d'alimentation sur ''off''.

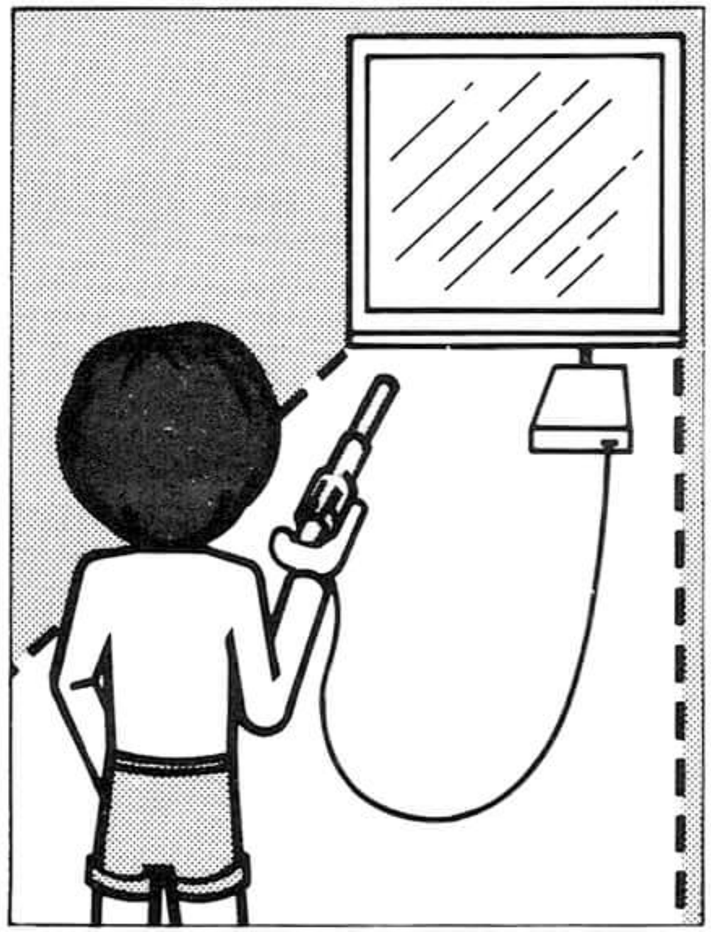
3. FONCTIONNEMENT DU ZAPPER

Portée: Environ 2 mètres

* La portée du ZAPPER est fonction de la taille de l'écran du téléviseur.

Réglage de l'écran du téléviseur

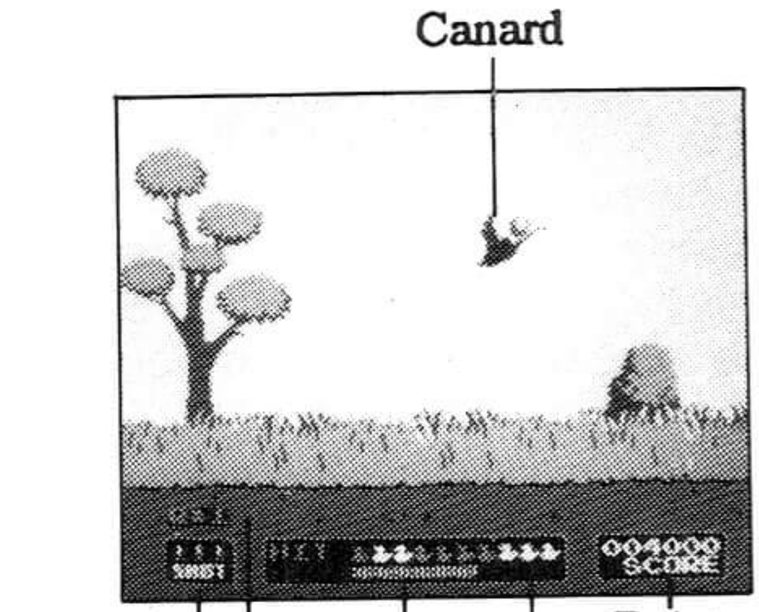
* Il est important de bien régler les commandes de contraste et de luminosité du téléviseur; sinon, les coups de pistolet risquent de ne pas toucher leur cible.



Choix et lancement des jeux à l'aide du Zapper

* Appuyez sur la gâchette du Zapper en ne visant pas l'écran lorsque celui-ci affiche le menu de jeux pour faire se déplacer la flèche (→).
* Alignez la flèche (→) avec le jeu de votre choix et tirez directement sur l'écran pour lancer ce jeu.
* Certains écrans de télévision peuvent ne pas être bien ajustés pour ce jeu. Ajustez les commandes de l'appareil de télévision si le jeu ne commence pas lorsque vous tirez sur l'écran avec le Zapper.

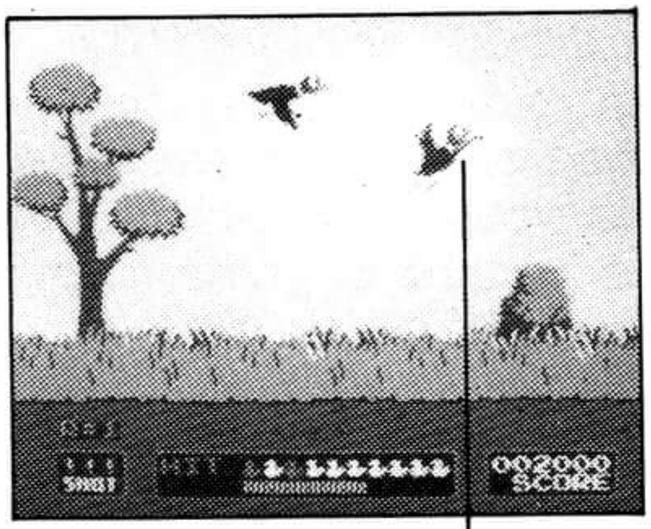
4. COMMENT JOUER



Jeu A:
Dans ce jeu, vous tirez sur un canard à la fois.
* Lorsque le chien trouve un canard, il jappe et saute dans le bosquet. Les canards s'envolent alors un à la fois. (Les canards s'envolent de plusieurs endroits différents.)
* Le canard fera le tour de l'écran pendant quelques secondes. Voilà votre chance: visez et tirez! Rappelez-vous que vous n'avez que trois coups.
* Le canard clignotant au bas de l'écran est votre indicateur de tir et il deviendra rouge lorsque vous atteignez la cible.
* Vous récoltez un MISS chaque fois que vous avez manqué vos trois coups ou que vous n'avez rien touché pendant le temps alloué. Dans ce cas, le ciel change de couleur et le canard s'envole. (Votre chien sort de sa cachette pour rire de vous.)
* De temps en temps, vous verrez des canards rouge ou bleu pâle. Vous obtenez des points en prime si vous les abattez.
* La ronde prend fin quand 10 canards se sont envolés du bosquet. Une bande au bas de l'écran indique le minimum de canards à abattre avant de passer à la ronde suivante. Si vous atteignez ou dépassez ce minimum, vous passez à la ronde suivante; sinon, la partie prend fin.
* Les canards volent de plus en plus vite et le nombre minimal de canards à abattre augmente lorsque vous passez aux dernières rondes.

[2 Joueurs]

Le JEU A se joue aussi à deux joueurs.
* Un joueur est le chasseur. A l'aide du bloc de commande, le deuxième joueur commande le déplacement horizontal et vertical des canards pour éviter le tir du chasseur jusqu'à ce que le ciel change de couleur. (Les canards sont saufs dès que le ciel change de couleur.)

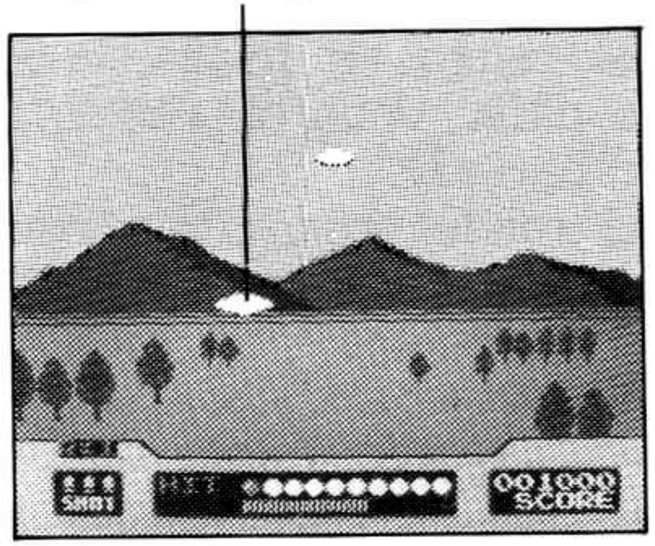


Canard

JEU B (Chasse au canard)
Dans ce jeu, deux canards s'envolent en même temps.
* Ce jeu se joue comme le JEU A, mais le ciel ne change pas de couleur.
* Ce jeu ne peut être joué que par un seul joueur.

JEU C (Tir au pigeon d'argile)
* Les pigeons d'argile s'envolent et s'éloignent vers l'horizon deux à la fois. Visez bien et tirez.
* Les pigeons rapetissent rapidement en s'éloignant. Il est plus facile de les abattre lorsqu'ils sont proches.
* Comme dans les JEUX A et B, la bande au bas de l'écran indique le minimum de pigeons à abattre pour passer à la prochaine ronde. La partie se termine si vous n'atteignez pas ce minimum.

Pigeon d'argile



[Coups:]

JEU A ..... Trois coups par canard
JEU B ..... Trois coups par couple de canards
JEU C ..... Trois coups par couple de pigeons d'argile

[Décompte:]

JEUX A, B et C
* Les points gagnés paraissent à l'écran à chaque coup dans le mille. Les points attribués changent de ronde en ronde.
* Une prime de tireur d'élite est accordée à la fin d'une ronde sans coup manqué.

[Passage à la prochaine ronde]
* Lorsque l'indicateur de tir atteint le minimum à abattre à la fin d'une ronde, vous pouvez passer à la prochaine ronde; sinon, le jeu prend fin.
* Le nombre minimal à abattre augmente progressivement au fur et à mesure des rondes (à partir de la 10^{e} ronde).

[Numéro de la ronde]
Le numéro de la ronde s'affiche comme suit: "R ="

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B. V. (''BANDAI'') garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK (''Cartouche'') (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'éxécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparait durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B. V.
Attention: Nintendo Service Technique
B.P.271-1020 Bruxelles
Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service Technique au no. 02/479.80.98 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront aux choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cassette ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16(1) 34 64 77 55.

DISTRIBUTED BY BANDAI
MADE IN JAPAN BY NINTENDO

DISTRIBUÉ PAR BANDAI
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON